

9 /95
Septem

Spielemagazin, das viel bietet

TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388



DM 9,80

sfr 9,80 öS 78

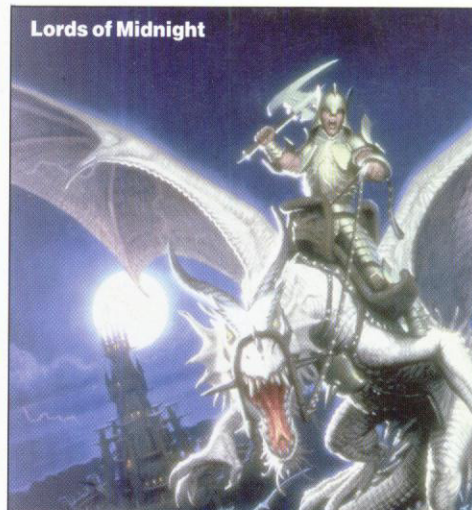
Rattenscharf!
Unser neues Windows-Menü

ROM

PC Spiel

PC Spiel

mit CD-ROM



Lords of Midnight

Schrill, schräg, kultig

Simon the Sorcerer 2

Endlich da: Der Strategie-Hammer von Westwood

Command & Conquer

Zusätzlich auf der PC-Spiel-CD

12 Top-Demos, 12 Shareware-Hits

Hier sollte sich die
Heft-CD befinden.
Wenn sie fehlt,
wenden Sie sich
bitte an den
TRONIC-Verlag.



Simon the Sorcerer 2

Exklusiv in PC Spiel:
Klick&Play-Kurs
In 30 Minuten
zum eigenen
Spiel

Terminal VelocityTM

SHAREWARE-VERSION JETZT IM HANDEL!

HANDBUCH
IN DEUTSCH!

"DIE 3D-UMGEBUNGEN
SIND EINFACH ATEMBE-
RAUBEND... DIE WELTEN
SIND MIT NICHTS WAS MAN
IN ANDEREN COMPUTER-
SPIELEN GESEHEN HAT
VERGLEICHBAR."

COMPUTER PLAYER, APRIL '95

"TERMINAL VELOCITY
IST EINE MIXTUR
AUS SPANNENDER
ACTION UND FAST
FÜHLBARER
SCHWERKRAFT..."
STRATEGY PLUS,
MÄRZ '95

DIE FEATURES DER VOLLVERSION:

- SCHNELLE 3D-GRAFIK MIT TEXTUREN.
- DREHUNGEN UM 360° GRAD MÖGLICH.
- 9 UNERFORSCHTE PLANETEN, 27 LEVELS
- ÜBER 400.000 QUADRATMEILEN GELÄNDE.
- 70 MEGABYTE AN ANIMATIONEN (CD-ROM)
- BIS ZU 8 SPIELER IM NETZWERK
- ODER 2 SPIELER ÜBER MODEM / LINK
- REALISTISCHE LUFT-/BODENKAMPFSZENEN
- COMM-BAT MODUS
- PROFESSIONELLER SOUNDTRACK UND
DIGITALISIERTE SOUNDS (CD: BIS 44 KHZ)
- SUPER-VGA-UNTERSTÜTZUNG (CD-ROM)

INFO:

DIE SHAREWAREVERSION VON TERMINAL VELOCITY IST EIN AUSZUG AUS DER VOLLVERSION UND ENTHÄLT NUR 3 DER PLANETEN. AUF DER SHAREWARE-CD-ROM SIND AUFWENDIGE FILM-ANIMATIONEN (11 MB) ZU SEHEN.

"DER
ZAUBER
DIESES SPIELES
SIND DIE RIESIGEN,
UMFANGREICHEN LEVELS,
DIE BELIEBIG ERFORSCHT UND
DURCHKÄMPFT WERDEN KÖNNEN."
COMPUTER GAMING WORLD,
MAI '95

Terminal Velocity Shareware
CD-ROM Best.Nr. CDR2106

Terminal Velocity Vollversion
CD-ROM Best.Nr. CDR2107

Terminal Velocity Vollversion
3,5" Disk Best.Nr. V10-853



Die Top 5 des Monats September

Aus dem Feld der im Heft vorgestellten Spiele-Neuerscheinungen kürt die Redaktion alle vier Wochen die besten Games des Monats. Hier sind sie also, die "Top 5" der PC Spiel im Monat September sowie die entsprechenden Stimmen der einzelnen Redakteure. Ebenfalls ermittelt wurden die beste Grafik und der beste Sound in einem Spiel im Monat September.

Beste Grafik:
Simon the Sorcerer 2

Bester Sound:
Command & Conquer

Jürgen



1. Space Quest VI
2. Simon the Sorcerer 2
3. Shanghai Great Moments

Klaus



1. Space Quest VI
2. Simon the Sorcerer 2
3. Tyrian

Marcus



1. Command & Conquer
2. Micro Machines 2
3. Space Quest VI

Stefan



1. Command & Conquer
2. Simon the Sorcerer 2
3. Doppelkopf für Windows

Thomas



1. Command & Conquer
2. Space Quest VI
3. Simon the Sorcerer 2

Vera



1. Simon the Sorcerer 2
2. Space Quest VI
3. Tyrian

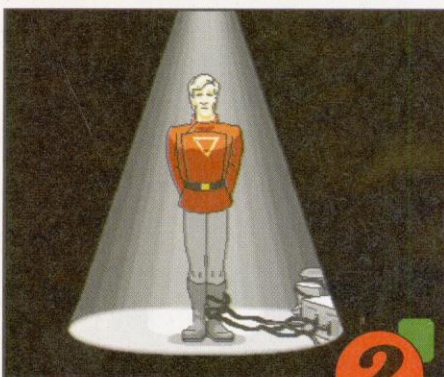


1

Simon the Sorcerer 2

Zauberlehrling Simon, Liebling der Adventurefans, stürzt sich in neue Abenteuer, die in jeder Beziehung phantastisch sind. Grafik, Sound und Gameplay sind vom Feinsten, dazu gibt's jede Menge Humor. Wer sollte da widerstehen?

Seite 66



2

Space Quest VI

Roger Wilco, der besenschwingende Held aller Galaxien, hat's wirklich nicht leicht. Ein ums andere Mal rettet er die Welt, und doch wird er von böswilligen Vorgesetzten immer wieder zum Hausmeister degradiert. Seine neuesten Erlebnisse sind noch aufwendiger, sprühen noch mehr vor Humor als alle vorherigen. Man muß einfach dabei sein.

Seite 104

Command & Conquer

3

Seit Monaten schon wird über die Firma Westwood und ihr Strategieabenteuer geredet. Jetzt ist es endlich da, und das Warten hat sich wirklich gelohnt. Atemberaubende Zwischenanimationen, hervorragender Sound und eine anspruchsvolle Spielaufgabe verbinden sich zu einem rundum gelungenen Produkt.

Seite 64



Tyrian

Ballerspiele sind einfach immer wieder schön. Dieses kann mit den besten im Genre locker mithalten. Vorläufig gibt's nur eine Shareversion, aber die bietet bereits alles, was Actionfreunde in derartigen Games lieben. Einen Probeflug sollte man sich keineswegs entgehen lassen.

Seite 76

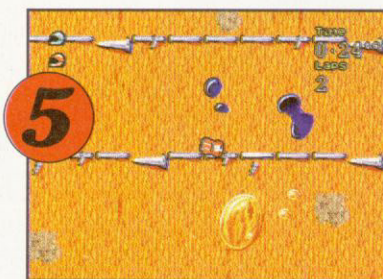


4

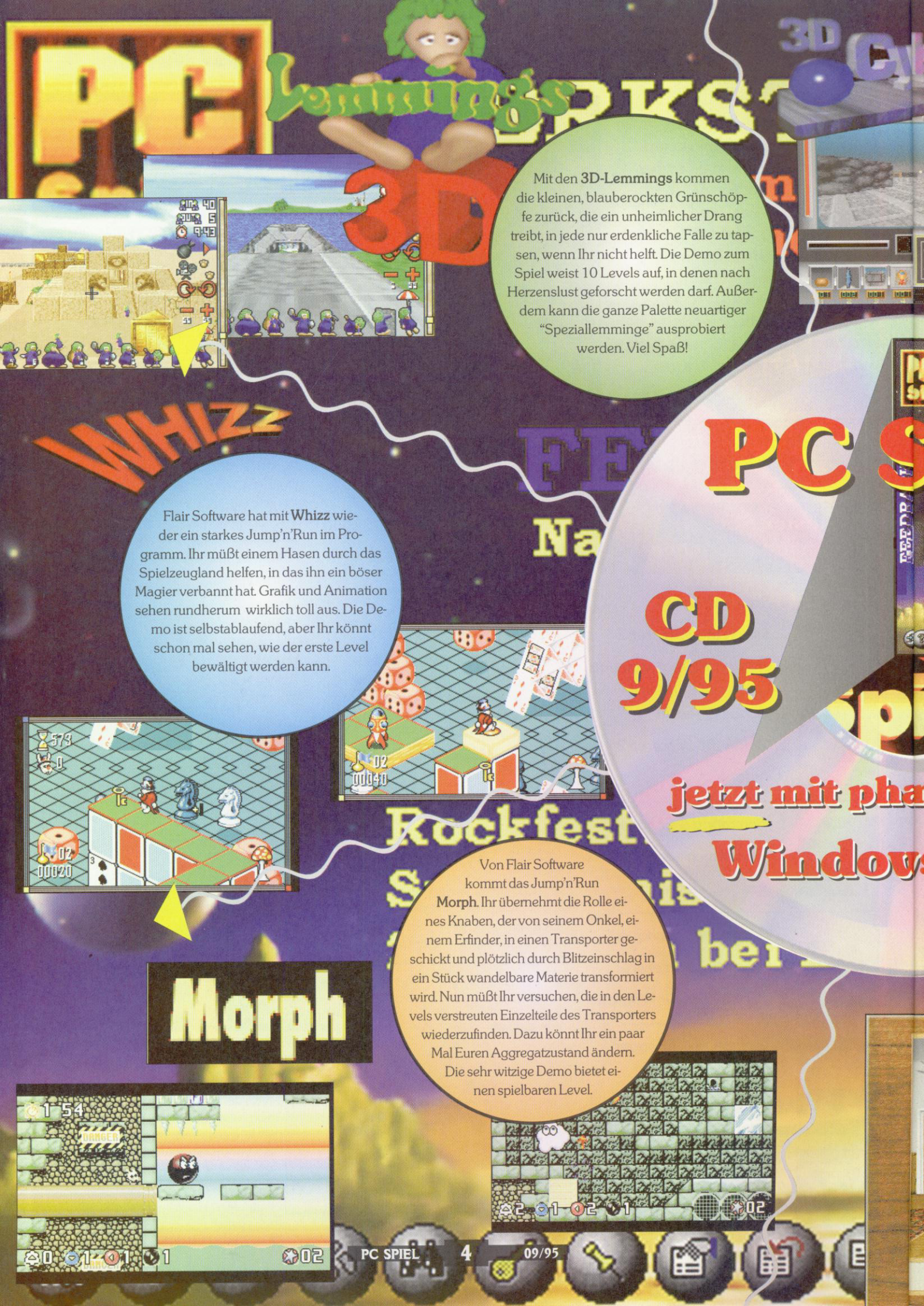
Micro Machines 2

Wenn die Formel-1-Übertragungen mit dem Dauersieger Michael Schumacher noch ein wenig Zeit lassen, der sollte sich zwischendurch selbst ins Rennen stürzen. Und das geht bestimmt nicht kurzweiliger als mit Micro Machines 2. Wenn Miniaturautos oder -boote über Schreibtische rasen oder in der Badewanne kreisen, bleibt kein Auge trocken.

Seite 70



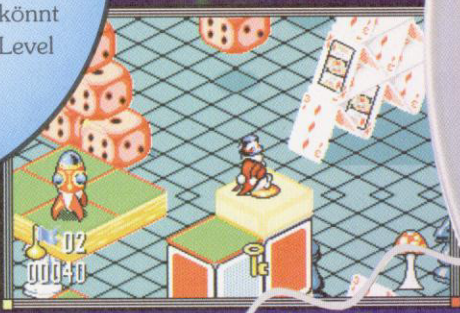
5



Mit den 3D-Lemmings kommen die kleinen, blauberockten Grünschöpfe zurück, die ein unheimlicher Drang treibt, in jede nur erdenkliche Falle zu tap-
sen, wenn Ihr nicht helft. Die Demo zum Spiel weist 10 Levels auf, in denen nach Herzenslust geforscht werden darf. Außerdem kann die ganze Palette neuartiger "Speziallemmings" ausprobiert werden. Viel Spaß!

WHIZZ

Flair Software hat mit **Whizz** wieder ein starkes Jump'n'Run im Programm. Ihr müßt einem Hasen durch das Spielzeugland helfen, in das ihn ein böser Magier verbannt hat. Grafik und Animation sehen rundherum wirklich toll aus. Die Demo ist selbstablaufend, aber Ihr könnt schon mal sehen, wie der erste Level bewältigt werden kann.

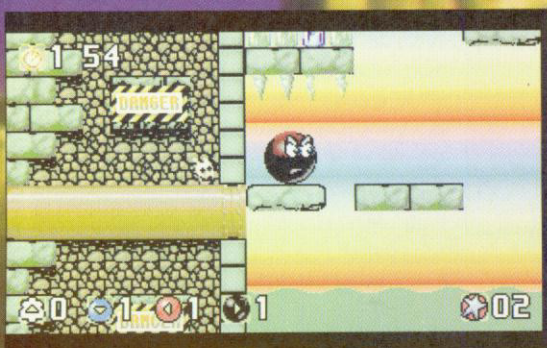


jetzt mit ph
Windows

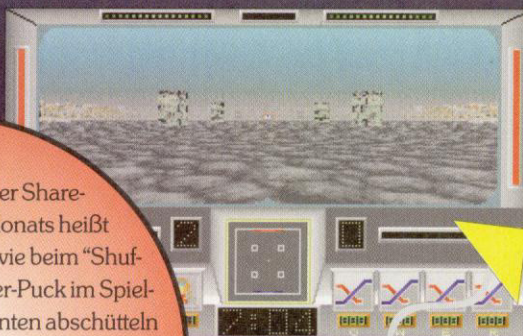
Rockfest

Von Flair Software kommt das Jump'n'Run **Morph**. Ihr übernehmt die Rolle eines Knaben, der von seinem Onkel, einem Erfinder, in einen Transporter geschickt und plötzlich durch Blitzschlag in ein Stück wandelbare Materie transformiert wird. Nun müßt Ihr versuchen, die in den Levels verstreuten Einzelteile des Transporters wiederzufinden. Dazu könnt Ihr ein paar Mal Euren Aggregatzustand ändern. Die sehr witzige Demo bietet einen spielbaren Level.

Morph



Ein Superspiel aus der Sharewareauswahl dieses Monats heißt **3D Cyber Puck**. Ähnlich wie beim "Shuffle-Puck" müßt Ihr den Cyber-Puck im Spielfeld fangen, Euren Kontrahenten abschütteln und das Teil in das gegnerische Tor schießen. Rempeln und Tricks sind erlaubt! Endlich gibt's mal eine überzeugende friedliche Umsetzung der phantastischen Technik. Spannung und Rasanzen sind tatsächlich auch ohne Tote und Verletzte garantiert.



Aus der Shareware stammt **Flying Tigers**, ein exzellentes Shoot'em-Up im Arkadestil. Ihr seid mit einem High-Tech-Gleiter in der Vergangenheit gelandet. Tech-Terroristen haben angefangen, im 2. Weltkrieg High-Tech-Waffen an bestimmte Staaten zu liefern und damit den Ablauf der Weltgeschichte zu verändern. Und Ihr müßt zu Euch nun durch die Massen gegnerischer Angreifer schlängeln, um die Hauptwidersacher zu erwischen.



PC Spiel

Spiel

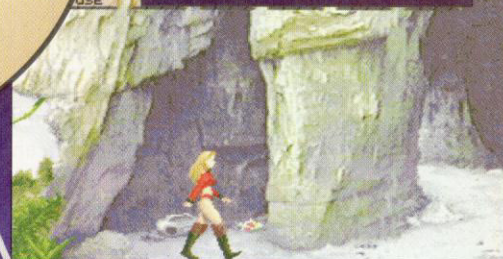
Die Schulen wissen schon, warum sie in den Sommermonaten dichtmachen. Wer hat schon Lust, sich bei über dreißig Grad über Goethe'scher Gedankenspiele zu machen? Man sich langsam vor sich hin und genießt den Sommer. Zumindest so lange, bis ein Dreijähriger anfangt, lautstark nach einem Eis zu brüllen. Oder ein vorpubertärer Bursche, der sich mit einer Wasserspritzpistole gezielt Mädchen nähert, die zwecks nachtlöser Brauung am Rücken das Bikinioberteil geöffnet haben. Das ist nicht nett und wirklich gemein - aber was haben



Flying Tigers



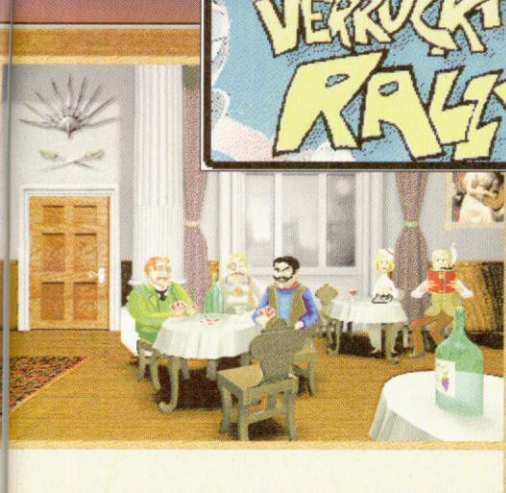
Time Paradox ist ein weiteres Spiel von Flair Software und ein Adventure in guter alter Tradition. Ihr seid als das Mädchen Kai hinter einer bösen Magierin her und sollt verhindern, daß diese Hexe die Welt ins Unglück stürzt. Die Demo ist selbstablaufend und zeigt Ausschnitte aus den ersten Levels.



fantastischem vs-Menü



Die **Total Verrückte Rallye** von Blue Byte versetzt Euch in die Spuren der tollkühnen Männer in ihren fliegenden und fahrenden Kisten. Das Rennen führt quer durch Europa und wird mit Autos und Flugzeugen aus der guten alten Zeit bestritten. Die Total Verrückte Rallye ist mehr ein Gesellschafts- als ein Computerspiel und macht erst mit mehreren Teilnehmern richtig Spaß. Die Demo erlaubt Euch einige kleine Touren zum Warmwerden.



Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

CD-Redaktion (Ltg.)
Jürgen Bomgier (jb)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (wi)

Redaktion
Jürgen Bomgier (jb), Marcus Höfer (cus),
Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Schlußredaktion
Helga Koch

Autoren dieser Ausgabe
Thorsten Becker, Roland Heibert,
Antje Hink (ah), Heinrich Hink (hs), Ralf Nebelo (m),
Rainer Scheer, Michael Suck (msu), Andreas Lober (al)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
Simon the Sorcerer 2, © Adventure Soft

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Regina Sieberheyne, Christian Siebert,
Michaela Huss, Katja Braun

Elektronische Bildbearbeitung
Jörg Stockheim

CD-Gestaltung
Roman Müller (verantw.), Volker Vogeley, Hajo Schulz

Anzeigenleitung
Ulrich Lauterbach, Tel.: (0 56 51) 97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Torsten Bonin, Tel.: (0 56 51) 97 96-12
Claudia Aussmann, Tel.: (0 56 51) 97 96-15
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12, -17
Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition
Sabine Schmach, Tel.: (0 56 51) 97 96-16
Fax: (0 56 51) 97 96-44

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron,
1 Lampton Place, GB-London W11 25 H,
Phone: GB (07 1) 221 5462, Fax: GB (07 1) 229 0795

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH,
Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice RechL,
Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel),
Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 109 DM für
12 Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche
Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren.
Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 124 DM.
Übersee auf Anfrage.

Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel.: (0 56 51) 97 96-19

Bankverbindung
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Institut Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Sparkasse Werra-Meißner,
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit
Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32,
D-37269 Eschwege, Tel.: 0 56 51/9 29-0,
Fax: 0 56 51/9 29-144, BTX: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einreichung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbrief) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlags-Gesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in PC Spiel veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Befindet sich die Heft-CD nicht auf dem Titel, wenden Sie sich bitte an den TRONIC-Verlag (Adresse s.o.)



Space Quest VI **Seite 104**

Spotlight

Nachrichten, Neuheiten, Trends.....	3
Die Heft-CD 9/95.....	4
Brethupferl.....	18

Report

Westwood.....	24
Zu Besuch in der Command&Conquer-Schmiede.....	26
Interplay.....	26
Kinohits auf dem PC.....	28
7th Level.....	28
Lernsoftware vom Feinsten.....	

Thema

Cheaten, aber richtig.....	32
Erfolgreicher spielen mit legalen Mogeleyen.....	36
Schmökern und daddeln.....	36
Vom Buch zum Spiel und umgekehrt.....	40
Per PC durch die Zeit.....	40
Spiele mit historischem Hintergrund.....	

Lupe

Star Trek - TNG: A Final Unity.....	86
Picard und Ryker zeigen Euch den Weg durchs Spiel.....	

Ascendancy **Seite 102**



Inhalt

Werkstatt

Startdisketten.....	90
Die optimale Konfiguration für jeden Zweck.....	95
Werkstatt-Tips.....	95
Klik&Play-Tutorial.....	96
In 30 Minuten zum eigenen Spiel.....	

Rubriken

Impressum.....	6
Flimmerkiste.....	30
Heft im Heft, CD-Booklet.....	51
Topaktuell vor ... Jahren.....	91
Kleinanzeigen, Marktplatz.....	82
Audio-Spuren.....	92
Bücherkiste.....	94
Kates Klappe.....	106
Leserbriefe.....	109
Vorschau.....	110

Comic

Alone in the Dark 3 - Teil 7.....	55
© Vents d'Ouest/Infogrames.....	

Report: 7th Level **Seite 28**





Simon the Sorcerer 2

Seite 66

Command & Conquer

Seite 64

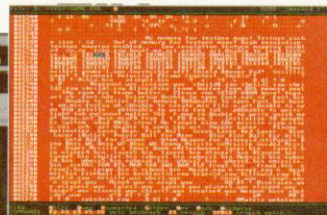


Spielfeld

Auf einen Blick	44
Das aktuelle Spieleangebot	
Command & Conquer	64
Strategie satt von Westwood	
Simon the Sorcerer 2	66
Neue Abenteuer des Zauberlehrlings	
Lords of Midnight	68
Grafisch opulentes Rollenspiel	
Micro Machines 2	70
Autorennen aus der Vogelperspektive	
Dungeon Master 2	72
Die Fortsetzung des acht Jahre alten Rollenspielklassikers	
Atlas	74
Handel im Jahrhundert der Entdecker	
Tyrian	76
Shareware-Ballerspiel von Epic Mega Games	
Powerhouse	77
Wirtschaftssimulation à la Sim City	
Doppelkopf für Windows	78
Das beliebte Kartenspiel in der PC-Version	
GCS 3D	80
Das Werkzeug, um eigene 3D-Games zu gestalten	

Jewels of the Oracle	81
Für helle Köpfe und Denker	
Nectaris	84
Das Battle Isle-Vorbild jetzt auch für den PC	
Shanghai Great Moments	85
Mahjongg mit Extras	
Mirage	100
Surrealistischer Adventure-Western	
Crusade (Preview)	101
Greenwood läßt die Feldherren handeln	
Ascendancy (Preview)	102
Der Weltraum - unendliche Strategien	
Space Quest VI	104
Die neuen Abenteuer des Roger Wilco	
Schatten des Imperiums (Preview) ...	106
Battle Isle geht in die 3. Runde	
Fade to Black (Preview)	107
Bald kommt der Flashback-Nachfolger	
Combat Air Patrol	108
Jet-Piloten im Golfkrieg-Einsatz	

Thema: Cheaten
Seite 32



Schatten des Imperiums
Seite 106

Traumfabriken

Es gibt wohl niemanden, der nicht schon das Wort von der "Traumfabrik" Hollywood gehört hat. Gemeint ist ursprünglich eine Industrie, die ihre Ware mittlerweile wie am Fließband produziert. Geschickt werden immer wieder die gleichen Versatzstücke (die sich als erfolgreich erwiesen haben) zusammengefügt, neu verpackt und mit einem in der Regel sicheren Gewinn verkauft. Außenseiter haben aus dem Stand heraus nur eine minimale Chance, sich durchzusetzen, und ihre zum Teil wirklich innovativen Ideen versprechen häufig erst dann den großen Erfolg, wenn sie später von den etablierten Firmen für eigene Projekte adaptiert werden.

Es ist kaum zu übersehen, daß auch die Spielebranche diesem System nacheifert. Die Frage bleibt, ob wir Spieler uns darüber freuen dürfen? Sieht man sich die wirklich Großen im Geschäft mit der Unterhaltungssoftware an, dann kann man sich bereits heute des Eindrucks nicht erwehren, daß die sichere Kalkulation wichtiger ist als das Produkt selbst.

Nicht daß uns auf diesem Wege minderwertige Ware verkauft würde, im Gegenteil: Die Produktionsstandards sind hoch, Erwartungshaltungen werden eher selten enttäuscht, die klar definierte Zielgruppe darf fast immer zufrieden und Fans können oft sogar begeistert sein. Warum also meckern?

Blicken wir noch einmal zurück zur Filmindustrie. Die ist für viele identisch mit dem Begriff Hollywood, und dagegen steht allenfalls noch der sogenannte Autorenfilm. Auf der einen Seite gibt's das große Geld, mit dessen Hilfe oft nichts als leere Luft zum respektablen Publikumsrennen aufgeblasen wird, auf der anderen Seite jede Menge kreatives Potential, dem aber nicht selten durch den Mangel an Mitteln die Möglichkeit zur freien Entfaltung genommen ist.

Bei den Spielen ist die Lage bei weitem nicht so ernst, aber von der Tendenz her ähnlich. Da gibt es eine Reihe phantastischer Spielideen, die mit unzureichenden Mitteln in zu knapper Zeit mehr oder weniger verhunzt, und eine ähnlich große Zahl von Titeln, die eigentlich nur vom beeindruckenden Drumherum - in erster Linie von Grafik und Sound - vor der Bedeutungslosigkeit bewahrt werden. Als Spieler tun wir uns alle schwer damit (wir als Journalisten besonders), der ersten Gruppe abseits aller anderen Erwägungen einen kleinen Bonus und der zweiten einen Malus zuzugestehen. Und trotzdem wäre es wohl am besten, wir würden genau das tun, damit sich nicht irgendwann die ganz große Langeweile breitmacht.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen Euch

Stefan

und die PC-Spiel-Redaktion

Sierra macht Service

Kölner Treff



Sierra bietet ab sofort einen Komplettservice via Telefonleitung an: Hotline, Hot-Fax, Hintline und eine Mailbox. Hier die Nummern für Deutschland:

Hotline 06103/994040,
Hot-Fax 06103/994035,
Mailbox 06103/994041,
Hintline 0190/515616.

Die Hotline ist montags bis freitags zwischen 9 und 19 Uhr besetzt, alle anderen Leitungen sind jederzeit erreichbar. Achtung: Die Hintline läuft unter dem 0190-Takt: Das bedeutet, daß zehn Minuten telefonieren 11,50 DM kosten!

Eine der wichtigsten Messen für Computerspiele in Deutschland wird wieder in Köln ihre Tore öffnen: Die "Computer '95" läuft vom 10. bis zum 12. November auf dem Messegelände. Jeweils von 9 bis 18 Uhr geht es rund um die Spielewelt in Sachen PC, Amiga und Konsolen. Ein Großteil der Aussteller wird natürlich den Schwerpunkt auf die PC-Software legen. Aber auch in Sachen neuer Konsolen (Playstation, Saturn, Jaguar, 3DO und Ultra 64) wird es haufenweise Informationen geben. Insgesamt rechnet man mit bis zu 300 Ausstellern. Also unbedingt im Kalender vormerken.

Is ja eh Klasse!

Wer von uns hätte denn nicht gerne einen Mercedes der neuen E-Klasse zu Hause in der Garage stehen? Wem es reicht, ihn schon einmal im CD-ROM-Laufwerk probefahren, der sollte sich die Präsentations-CD sichern. Bestellen könnt ihr sie für 10 DM bei der Mercedes-Info-Line unter der Rufnummer 0130/0140.

Die CD enthält neben einem interaktiven Katalog eine Menge technische Informationen zur Nobelkarosse sowie eine multimediale Vorstellung von über einhundert Jahren Mercedes-Benz-Tradition.



Technische Informationen



Multimediale Präsentation

Muppets als Spiel

Activision plant zum nächsten Frühjahr eine Umsetzung des Films **Muppet Treasure Island** als Spiel. Der Film soll übrigens ebenfalls im Frühjahr herauskommen. Für die Rechte und die Produktion des Spiels will Activision 2,5 Millionen US-Dollar hinlegen. Den Part des Long John Silver wird Tim Curry (Rocky Horror Picture Show) übernehmen.



Tim Curry spielt im **Muppet Treasure Island** den Long John Silver

PC SPIEL

Noch 'n Flipper

Die Firma **21st Century Entertainment** hat jüngst die Windows-Ausgabe ihres Spiels **Pinball Mania** veröffentlicht. Vier Tische sind qualitativ so unterschiedlich wie ihre Namen. Bei Tarantula überzeugt der gute Sound, dafür gibt es relativ wenig Spiel, weil es die Silberkugel stets in die beiden Außentaschen zieht. Jailbreak, der beste Tisch im Angebot, überzeugt dadurch, daß man strategisch flippern muß, um am Ende viele Punkte zu haben. Dazu gibt es nette grafische Effekte. Bei Kick Off gibt's eine Zwei-Kugel-Option, und schließlich ist da noch Jackpot, der Tisch, der einen einarmigen Banditen und andere Casino-Gam



in sich vereint, dafür aber eine Musik bietet, hart an der Schmerzgrenze liegt. Besonders erfreulich: Jedesmal wenn man einen Tisch verläßt, wird Windows neu gestartet.



Cyber-Café in Frankfurt

Eine Mischung aus Kommunikationszentrum und Bistro-Café eröffnet dieser Tage in Frankfurts Innenstadt. **Cyber's** bietet Internet-Anschlüsse, Virtual-Reality-Geräte und Trinkkultur auf 300 qm direkt über der Frankfurter Zeil. Weitere Infos gibt es unter der Internet-Adresse: cybers@internet.de

Strategietips zu Jagged Alliance

Vorbildlich zeigt sich die US-Firma Sir Tech. Für ihr letztes Spiel, **Jagged Alliance**, kommt jetzt ein Handbuch in Sachen Strategie und Geheimnisse auf den Markt. Wie schon beim Buch zum Rollenspiel **Wizardry 7** werden auch in diesem Nachschlagewerk alle Rätsel und Geheimnisse gelüftet. Zudem gibt es eine Walkthrough und haufenweise Tips für Kampf und Geldmanagement im Spiel. Der Wälzer ist zur Zeit nur direkt von Sir Tech als Import in englischer Sprache zu beziehen. Die Adresse: Sir Tech, P.O. Box 245, Ogdensburg Business Center, Suite 2E, Ogdensburg, New York 13669.

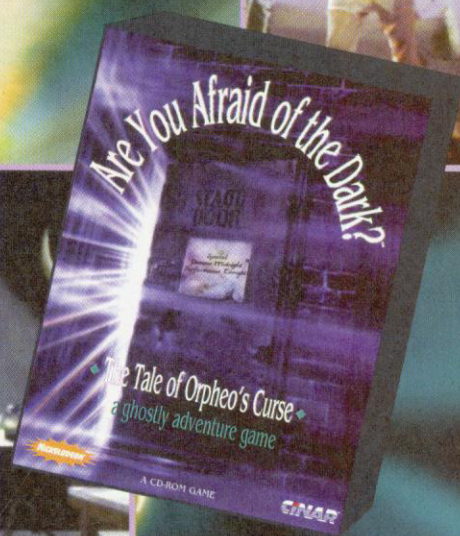


NICKELODEON™

CINAR®

Are You Afraid of the Dark?

Die Geschichte von
Orpheo's Fluch



Du irrst in einem düsteren Theater herum, aus dem es nur einen Weg nach draußen gibt. Um die im Dunkeln verborgenen Türen zu finden und zu entkommen, wirst Du einige Rätsel zu lösen haben. Sprich mit Geistern und finde Deinen Weg durch schaurige Gänge und Gruften. Orpheo, der wahnsinnige Zauberer, hat auf diesen unheimlichen Ort einen Fluch gelegt - oder zumindest scheint es so!

Nur Du kannst das dunkle Geheimnis enthüllen - oder ...

...Hast Du Angst vor der Dunkelheit?

"Professionelle Unterhaltung...
zwischen konventionellem
Grafik-Adventure und interaktivem Film"

PC PLAYER 5/95



PC CD-ROM

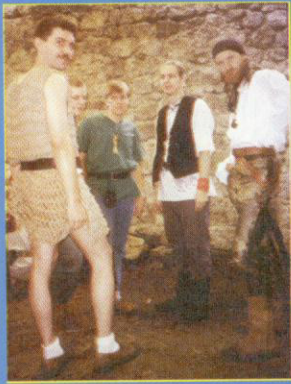
VIACOM
newmedia™

Erhältlich in Kaufhäusern, im Unterhaltungs-Elektronikfachhandel, im PC- und Software Fachhandel

© 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon and its logos, titles and related characters are trademarks of Viacom International Inc.

Drei auf dem Weg nach Legendarion

Es erging der Ruf an alle Fantasy-Freunde: Beschreibt den Weg nach Legendarion, die Welt, in der alles möglich und nichts wirklich ist! Das Gewinnspiel der Ausgabe 5/95 verhiess den Schöpfern der drei schönsten und originellsten Live-Rollenspiel-Figuren (und der dazu-



gehörigen Mini-Plots) eine kostenlose Teilnahme an der Legendsy '95, dem großen Sommer-Event des hannoverschen Live-Rollenspiel-Veranstalters Unicorn Deutschland.

Scharen phantasierender PC-Spieler

Leser haben die Gelegenheit genutzt, sich mal eine richtig skurrile Story auszudenken. Das Lesen der kurzen Stories und das Kennenlernen der einzelnen Phantasiehelden war ein echtes Vergnügen – nicht nur für uns, sondern auch für die Leute von Unicorn Deutschland. So manches Element aus den Einsendungen wird bei der Legendsy oder anderen Live-Rollenspiel-Events am Lagerfeuer wieder auftauchen, sich in Sagen und Legenden verfestigen und so mit der Zeit zum Bestandteil der Rollenspielszene werden. Bei rund dreißig Einsendungen, die in die engere Wahl kamen, war das Ermitteln der Sieger alles andere als leicht. Schließlich haben aber doch drei Ideen das Rennen gemacht. Hier nun die Namen der glücklichen Gewinner, die sich die Siegerstories ausgedacht haben:

Barbara Moser,
Wien, Österreich
Sven Nowotnik,
Sulingen
Maik Baier,
Braunschweig

Die Gewinner sind rechtzeitig telefonisch benachrichtigt worden und befinden sich, wenn Ihr dieses Heft in

der Hand haltet, bereits mitten im Abenteuer. Was sie auf der Burg Kasperk in der tschechischen Republik zwischen Zwergen, Elfen, Gnomen, Orks, Edelleuten und Druiden erleben, sollt Ihr natürlich auch erfahren – wir werden im Rahmen eines kurzen Artikels in einer der nächsten Ausgaben der PC Spiel darüber berichten.

Peter Schmitz



Alone in the Dark 3 (Comic): Was bisher geschah

Edward Camby, Fachmann für Übernatürliches, ist in der Geisterstadt Slaughter Gulch auf der Suche nach seiner Freundin Emily. Die wollte dort mit einem Filmteam einen Western drehen. In der Stadt ist jedoch keine Spur von der Filmcrew. Dafür hat Edward aber eine Menge Untoter im Genick, die seinem Leben ein Ende

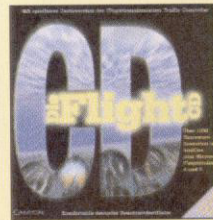
bereiten wollen. Eine halbsbrecherische Flucht beginnt, bei der Camby feststellen muß, daß Bleikugeln nicht viel ausrichten. Schließlich findet er doch eine Spur von Emily – ein Tagebuch. Wird er Emily den Händen des Bösen entreißen? Lest selbst ... Teil sieben des zwölfteiligen Comics ist wieder in der Mitte dieser Ausgabe zu finden. Der vollständige Comic erscheint im Splitter-Verlag, Gollier Str. 16, 80339 München, Tel.: 089/506778.



Add-on für Flight Sim 4 und 5

Von Canyon steht jetzt eine Add-on-CD für den Microsoft Flight Simulator, Versionen 4 und 5, ins Haus. Mehr als 1000 Sharewareszenarien sind auf der CD. Vom Trip zu den Bahamas bis zum Rundflug über die Lüneburger Heide ist so ziemlich alles dabei, was das Fliegerherz begehrt. Natürlich stehen auch neue Flugmodelle zur Verfügung. Eigene Editoren sind ebenfalls vorhanden.

Das Teil soll um die 20 Mark kosten und kann beim CD-ROM-Verlag Simon, Schulze-Delitzsch-Weg 12, 89079 Ulm, Tel.: 0731/946660 bestellt werden.



König der Löwen wird interaktiv

Der Kinohit König der Löwen wird jetzt als interaktives Spiel umgesetzt. Die Walt Disney Company kündigt bis Weihnachten die englische Version an. Im Frühjahr '96 soll dann auch eine deutsche Version für Windows auf den Markt kommen. Das Produkt wird auf jeden Fall für das etwas jüngere Publikum zugeschnitten sein.

Zwei Sticks an einem Port

Simpel und doch praktisch: Das zeichnet den Alfa Twin aus. Mit Hilfe dieses Zusatzgeräts können ohne weiteren Aufwand zwei Joysticks oder -pads an eine Schnittstelle gehängt werden. Das funktioniert im Einspieler- und im Zweispielermodus. 39 Mark soll der Spaß im Fachhandel kosten. Weitere Infos gibt's bei AB Union Electronic Handels GmbH, Lise-Meitner-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel.: 089/3174957.

Max Design jetzt wieder in Österreich

Nachdem sich Max Design (Albert Lasser, Martin Lasser und Wilfried Reiter) von ihrem früheren Partner Bruno Liftin (Sitz in Paderborn) getrennt haben, sind sie jetzt wieder im österreichischen Schladming ansässig. Neben einigen kleineren "Unstimmigkeiten" sei vor allem Österreichs Beitritt zur EU das ausschlaggebende Argument für den Weg zurück nach Österreich gewesen, so die offizielle Verlautbarung von Max Design. Noch im Herbst soll von den Max Designern eine neue Börsensimulation namens Clearing House auf den Markt kommen. Das Paderborner Büro um Bruno Liftin wird in Zukunft weiter unter dem NEO-Label auftreten. Die nächsten Titel dort werden **Dark Universe**, **Cedric** und **Whale's Voyage II: Die Übermacht** sein. Gerüchte, daß Max Design in Richtung Softgold unterwegs sei, wurden aus Schladming dementiert.

Das Verlies öffnet wieder seine Tore...

Dungeon Master™ II

THE LEGEND OF SKULLKEEP

Wer wagt es in die Unterwelt hinabzusteigen? In eine Welt voller dunkler und rätselhafter Verliese und Kerker, geheimnisumwitterter Dörfer und neuer, unheimlicher Kreaturen. Die Legende von Skullkeep wartet auf euch...



-neue dimensionssprengende, interaktive Handlungen zwischen Spieler, Charakteren und Kreaturen



-realistische Kampf-Action in Echtzeit



-unheimliche Sound-Effects und stimmungsvolle Hintergrundmusik

Interplay™

DISTRIBUTED BY
Aklaim
Entertainment GmbH

FTL

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN: PC CD-ROM und Floppy: IBM und 100% kompatibel, 386DX/33 oder schneller, 4 MB Speicher (3 MB EMS), DOS 5.0 oder höher, VGA, unterstützt alle gängigen Soundkarten und eine Microsoft compatible Mouse. **MAC:** System 6.0.7. oder höher, 256 Farben 2,5 MB Speicher. **AMIGA:** Benötigt AMIGA 1200, 2000, 2500, 3000, 4000 mit Workbench 1.2

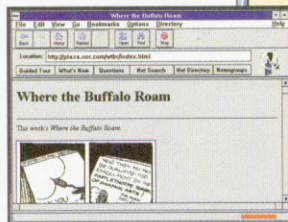
© 1994 Interplay Productions Ltd. and Software Heaven. Dungeon Master is a trademark of Software Heaven, Inc. All rights reserved.

Surfin' WWW Andreas Lober unterwegs im Internet



Ein Rechner, ein Modem, ein Internet-Zugang, und schon kann's losgehen mit der multimedialen Reise ins World Wide Web. In Zukunft präsentieren wir an dieser Stelle ausgewählte Ziele.

Für alle Cartoon-Fans mit schrägem Humor ist **Where the Buffalo Roam** ein gefundenes Fressen. Unter <http://plaza.xor.com/wtbr/index.html> gibt's regelmäßig neue Bildchen, wenn man mal wieder richtig lachen oder sich an den Kopf fassen möchte. Außerdem gibt's eine Bibliothek älterer Kunstwerke aus dieser Reihe.



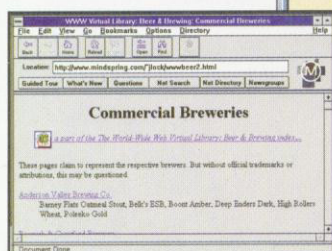
Eine Reise durch die Geheimwindungen verrückter Netsurfer: So könnte man vielleicht **The Wacky World Wide Web Adventure** passender betiteln. Keine Grafik oder durchgezogene Handlung, aber dafür um so mehr blödsinnige Ideen gibt's in diesem Online-Multiple-Choice-Adventure.

Wer zum Beispiel seine Seele an Bill Gates verkauft, wird bald herausfinden, daß die Fehlerkorrekturabteilung im Hause Microsoft eine herausragende Bedeutung hat... – Das Beste: Wenn einem die vorgegebenen Handlungsmöglichkeiten nicht gefallen, kann man selbst welche erfinden, die dann andere Spieler auch wählen können. So wächst das Ganze ständig an und ist sozusagen ein internationales Werk. Mitmachen kann man unter <http://ugweb.cs.ualberta.ca/~hubick/adventure/adventure.cgi>

Wer sich für Shareware und Demoverversionen kommerzieller Spiele interessiert, findet auf unserer Heft-CD Monat für Monat einiges Interessante. Wem das nicht genügt, dem hilft **Games on the Internet** weiter: Die umfangreichste Bibliothek aller über FTP downloadbaren Spiele umfaßt mehrere hundert Titel, alle mit Kurzbeschreibung und FTP-Adresse. <http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain/lordsoth> ist eine wirklich nützliche "Homepage".

Das seltsamste Bier meines Lebens habe ich letztes Jahr in San Luis Obispo, halbwegs zwischen S.F. und L.A., getrunken; es war mit Beerengeschmack parfümiert. Mit dem normalen Hellen war es allerdings auch nicht so weit her, so daß eine Warnung an alle Bierfreunde, die sich auf die **Beer & Breweries Homepage** (<http://www.mindspring.com/~jlock/wwwbeer2.html>) stürzen wollen, angebracht ist: Dort geht es vor allem um US-amerikanischen Gerstensaft. Wer darunter eine halbwegs trinkbare Marke findet, soll es mich vor meinem nächsten Urlaub wissen lassen, und zwar unter folgender E-mail-Adresse, an die Ihr auch Vorschläge für diese Kolumne und Kritik richten könnt:

andreas.lober@student.uni-tuebingen.de



Die (Interak-) Tiefe

Wer Jump'n'Runs satt hat, Strategie-Games nicht mehr sehen kann und Simulationen langweilig findet, der greift seit neuestem zum "Interaktiven Film". Zwar ist dieses Computerspielgenre das jüngste im Bunde, bringt aber mittlerweile in schöner Regelmäßigkeit Bestseller hervor. **Silent Steel** nennt sich der neueste Zuwachs, der für sich in Anspruch nimmt, anders zu sein als die anderen.

Die USS Idaho, ein U-Boot der Ohio-Klasse, bestückt mit 24 Trident-Atomraketen, wartet darauf, daß der Spieler den Platz auf der Brücke einnimmt. Doch anders als in Simulationsspielen geht es nicht darum, den Betrieb eines U-Boots im Gefecht bis in das letzte Detail nachvollziehbar und nachspielbar darzustellen; **Silent Steel** will statt dessen mit aufwendigen und authentischen Bildern eine spannende Geschichte erzählen, deren Verlauf durch den Spieler bestimmt wird.



Mit Profischauspielern, an Bord von echten amerikanischen U-Booten und Flugzeugträgern gedreht, bemüht sich der "Spiel-Film" um größtmögliche Authentizität. Daß nicht nur die Bilder stimmen, dafür sorgte Drehbuchautor Charles P. Pfarrer, der schon die Scripts zu Filmen wie *Darkman*, *Navy Seals* und *Hard Targets* verfaßte. Vor seiner Karriere beim Film genoß er übrigens eine Ausbildung bei der amerikanischen Marine, durch die er Einblick in den internen Betrieb der US-Navy gewann. So wurden in **Silent Steel** nicht nur technische Aspekte akkurat realisiert, auch militärische Elemente wie Befehlketten, Kompetenzen der Offi-

ziere und Organisation der Mannschaft stimmen bis ins Detail.

Interaktiv wird dieser Film etwa alle 30 Sekunden, wenn die Handlung an einen Verzweigungspunkt ankommt, an dem der Spieler die Möglichkeit hat, durch den Dialog mit anderen Figuren die Handlung zu beeinflussen. Je nachdem was er den Leuten erzählt und wie er es tut, entwickelt sich die Story weiter und führt zum Happy End oder ins Desaster. 20 Stunden Film wurden insgesamt gedreht, und daraus letztendlich drei Stunden Material für die vier CDs ausgesucht, auf denen **Silent Steel** Platz findet. Das ganze interaktive Epos wird es in einer komplett deutsch synchronisierten Fassung geben, die schon auf einem 386/33er mit Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk laufen soll. Echter Film-/Spielgenuß dürfte jedoch erst ab einem 486/33er Computer aufgenommen. Auf Rechnern der Pentium-Klasse bringt **Silent Steel** sogar Vollbild-Video ohne MPEG-Karte. Auch dem Film selbst sieht man an, daß hier Hollywood-Profis am Werk waren, denn von der Musik bis zur Ausstattung stimmt einfach alles. Programmierung und Produktion wurden durch das kalifornische Softwarehaus **Tsunami** realisiert, das schon mit Spielen wie *Blue Force* und *Prostar* von sich reden machte. **Silent Steel** wird ca. 140 DM kosten und soll ab September '95 erhältlich sein.

An weiteren "Filmen" ähnlicher Machart wird bei **Tsunami** bereits gearbeitet, die auf deutsch, genau wie **Silent Steel**, alle von der **Bavaria Film** herausgebracht werden.

hs



MPEG-Videos

Wem die Musik zum Werbe-spot einer Luftfahrtgesellschaft schon immer so bekannt vorkam, der wird sie in *Ein Offizier und Gentleman* als Titelthema wiederfinden. Richard Gere und Debra Winger sind die Hauptakteure in dem Kassenknüller um einen U.S.-Navy-Offiziersanwärter, um dessen Beziehung zu einer Fabrikarbeiterin und die Auseinandersetzung mit einem schwarzen Sergeant (Louis Gossett jr. in einer Oscar-Rolle). Als sich ein Kamerad das Leben nimmt, kommt es zum Showdown zwischen Vorgesetztem und Untergebenen. Ein Film, den man sich auch mehrmals anschauen kann. Aber die Taschentücher nicht vergessen.

Ein Offizier und Gentleman, FSK: 16, 39,90 DM, Philips

Konami kürt Meister

Konami ließ die Bälle rollen – und zwar in Berlin. Dort ging nämlich dieser Tage die deutsche Meisterschaft in Sachen *International Superstar Soccer* über die Bühne. Schließlich konnte sich Sinan Köksal (Stadtmeister Berlin) mit 9:3 gegen Christian Lenz (Stadtmeister Dortmund) durchsetzen. Platz 3 ging an Radomir Miskat (Hamburg) und Platz vier an Markus Wilkowski (Düsseldorf). Zu den Vorentscheidungen hatten sich mehr als 1000 Spieler im Alter zwischen 12 und 25 Jahren gemeldet. Selbst so Prominente wie Günter Netzer und Bernd Hölzenbein schauten beim Finale vorbei.



Sinan Köksal bekommt von Ex-Fußball-Profi Günter Netzer einen freundschaftlichen Händedruck

PC-Spiel-Umfrage

An dieser Stelle möchten wir uns bei den vielen Leserinnen und Lesern bedanken, die sich an unserer Umfrage in der PC Spiel 7/95 beteiligt haben. Die Ergebnisse werden derzeit noch ausgewertet, aber die zehn Gewinner eines PC-Spiel-Jahresabonnements (ab Ausgabe 11/95) stehen bereits fest. Es sind Stefan Stolz, 65185 Wiesbaden; Wolfram Theeg, 09123 Chemnitz; Florian Laging, 24939 Flensburg; Michael Dürr, 79848 Bonndorf; Thomas Fröhlich, 98693 Ilmenau; Peter Sattler, 18311 Ribnitz-Damgarten; Sascha Reichel, 38126 Braunschweig; Mario Kirsch, 14482 Potsdam; Jürgen Mislak, 38448 Weißburg; Robert Prvcic, 59602 Rütthen

Sierra schluckt Impressions

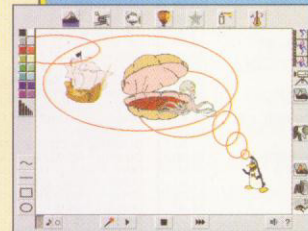
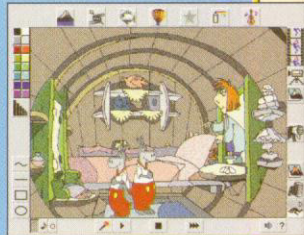
Adventure-Spezialist Sierra hat jetzt die Firma Impressions für eine nicht genannte Summe übernommen. Damit will sich die Firma, die seit Jahren auch mit dem Simulationsspezialisten Dynamix zusammenarbeitet, ein Standbein im Strategiesektor sichern. Wie glücklich Sierra mit Impressions wird, ist noch nicht abzusehen: Auf jeden Fall sollte Impressions möglichst schnell einen Sprung nach oben in Sachen Produktqualität bringen. Der letzte richtige Impressions-Hit liegt Jahre zurück.



Heute schon geurmt?

Vom Fernsehstar zum Videohelden – das gab's ja inzwischen schon öfter. Nicht nur alternde Schauspieler wie Mark Hamill oder Donald Sutherland verdienen sich so ein nettes Zubrot, auch Zeichentrickfiguren hüpfen und hauen auf Computermonitoren, daß es nur so eine Pracht ist. Von diesem Fieber blieb auch das Urmel nicht verschont, das bereits eine echte Karriere hinter sich hat: geboren als Buchfigur, erste Schritte an den Fäden der Augsburger Puppenkiste, dann frei laufend als Zeichentrickler im Fernsehen, und jetzt als Titelheld auch auf CD – das kann sich schon sehen lassen.

Anders als gestandene Trickfilmkollegen wie Asterix oder Fred Feuerstein treibt das Urmel seine Späße nicht als Hüpf- und Prügelstar, sondern lädt dazu ein, eigene Trickfilme zusammenzubasteln: *Urmels Film-Studio* ist ein waschechtes Utility mit hohem Unterhaltungswert, denn die selbst hergestellten Trickfilme können per Diskette an andere Besitzer des Programms weitergegeben werden. ah



Playstation kommt Ende September

Sony kündigt für den 21. September die neue Spielekonsole Playstation an. Der Preis zum Erstverkaufstag in Deutschland wird jetzt mit 599 Mark angegeben. Bis Ende des Jahres sollen für die Konsole 30 Spieletitel auf dem Markt sein.

CD-i für den PC

Nachdem Creative Labs mit dem ersten 3DO-Einbausatz für den PC kam, ist jetzt auch Philips mit dem CD-i soweit. Noch vor Jahresende sollen die ersten CD-i-Boards für den PC auf den Markt kommen. Der Preis soll bei 500 US-Dollar (ca. 725 DM) liegen.

THE ORIGINAL
Micro Machines
SCALE MINIATURES
2
TURBO TOURNAMENT

**Verdammt klein,
verdammt schnell**


Plus
CONSTRUCTION
KIT



Sowas hat Ihr Rechner noch nicht gesehen! Bis zu **vier Spieler** können sich gleichzeitig heiße Rennen liefern - zu Lande, zu Wasser oder in der Luft. Die **51 Pisten** sind völlig verrückt. Und wenn das noch nicht reicht - schauen Sie doch 'mal,

wie weit Sie mit dem **Construction-Kit** kommen...mehr Fun, mehr Pisten, mehr Speed... **Und Tschüß!** Fetziges Musik und tolle Soundeffekte, superschnelle und fließende Grafiken, **selbstgestaltete** Strecken können sogar auf Disketten gespeichert werden.



Codemasters 

UNGLAUBLICH, ABER WAHR - MICRO MACHINES 2

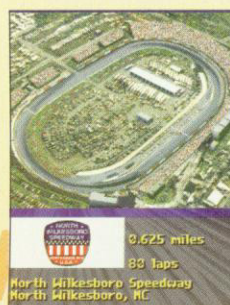
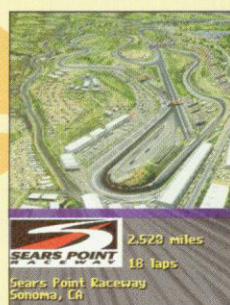
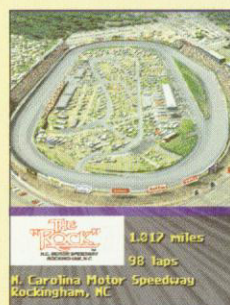
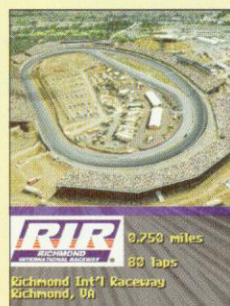
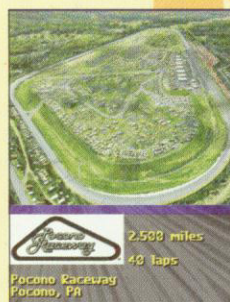
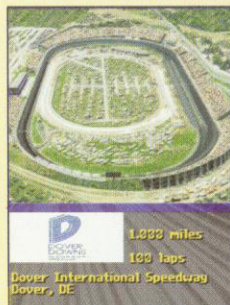
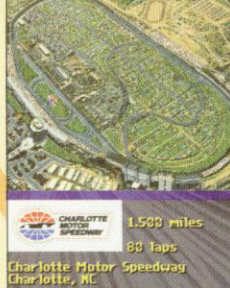
PC DISKETTEN [5]

CD-ROM [ERWEITERT]

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/60 70, Fax. 02131/60 711 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/12 20 65, Fax. 0541/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/7 85 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Goetzis, Tel. 055 23/5 65 10, Fax. 055 23/6 47 94

©1995 Codemasters Limited. Micro Machines is a registered trademark of Lewis Galoob Toys Inc.

Neues von der Bolidenfront



Lange hat es gedauert, aber das Warten hat sich gelohnt: Sieben neue Tracks

sind jetzt für die Vorzeige-Rennsimulation NASCAR-Racing von Papyrus Software zu haben. Mit dabei sind: Charlotte Motor Speedway, Dover Downs International Speedway, North Carolina Motor Speedway, North Wilkesboro Speedway, Pocono Raceway, Richmond International Speedway und Sears Point Raceway.

Die Mischung aus Superspeedway, kurzem Oval, Straßenkurs und einem Mittelding zwischen Superspeedway und Straßenkurs bringt eine Menge Abwechslung ins Geschehen. Die Streckenlängen liegen zwischen 0,625 und 2,52 Meilen. Das heißt: Auch hier ist Variation angesagt.

Leider hatte Papyrus nicht die Rechte für Daytona, das Prestigerennen der Winston-Cup-Serie. Die hatte sich nämlich Sega für den Daytona-Spielautomaten gesichert und wollte auch partout keine Erlaubnis rausrücken, heißt es aus offizieller Papyrus-Quelle.

Wer weitere Updates vom vorliegenden Paket erwartet, wird enttäuscht. Außer ein bißchen Streckenpflege bei den alten Kursen wurde sonst nichts verändert. Etwas mehr über die neuen Kurse lest Ihr im folgenden.

Charlotte

Mit 1,5 Meilen Länge ist der Track zwar ein Superspeedway, ähnelt aber vom Streckenaufbau einem kurzen Oval. Immerhin sind 185 mph im Rundenschnitt zu erreichen. Also geht's tempomäßig rich-

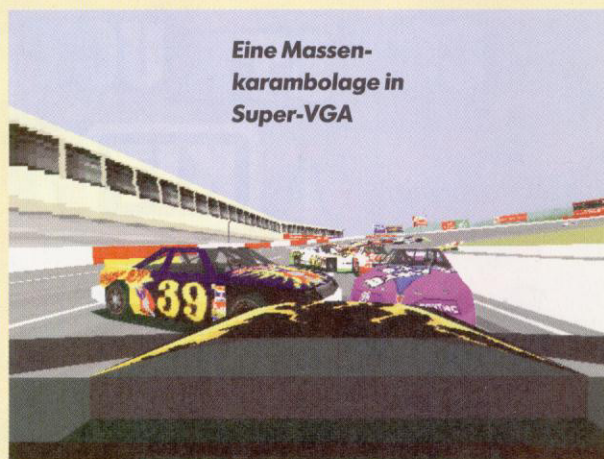
tig zur Sache. Möglichst viel Speed in den Kurven ist hier ausschlaggebend.

Dover

Die sogenannte "Monster Mile" steht als erstes und letztes Rennen der Saison an und ist bei den Fahrern gefürchtet. Schnelle Geraden und enge Kurven verlangen von Mensch und Material das Äußerste. Gute Beschleunigung aus den Kurven heraus ist der halbe Sieg.

North Carolina

Das steile Oval in Rockingham wird unter Fahrern kurz "The Rock"



genannt. Mit einer Länge von knapp über einer Meile liegt das Tri-Oval in Form eines "D" im Mittelfeld, was die Länge angeht. Die breite Strecke bietet viele Überholmöglichkeiten. Dafür sollte auch die Abstimmung ausgelegt werden. Haarig wird es am zweiten Kurvenausgang: Da kann die Strecke sehr schmal werden.

North Wilkesboro

Das kleine Oval (0,625 Meilen) ist ein Klassiker. Seit Ewigkeiten werden hier NASCAR-Rennen gefahren. Die kurzen Geraden fallen beinahe nicht ins Gewicht. So wird natürlich das Kurvenverhalten entscheidend für den Sieg. Besonderes



Chaos in der zweiten Kurve von Pocono

Augenmerk sollte auf den Reifenverschleiß gelegt werden. Die Pneus werden auf diesem Track nämlich gnadenlos gekillt.

Pocono

Wohl die seltsamste Strecke in der Winston-Cup-Serie ist Pocono. Das lange Tri-Oval (2,5 Meilen) ist eine Mischung aus Superspeedway und Straßenkurs. Drei enge Kurven und lange Geraden fordern ein ausgeglichenes Fahrwerk. Ein optimal eingestelltes Getriebe (1. und 2. Gang kurz, 3. Gang lang, 4. Gang kurz) ist oberwichtig. Werden die vorderen Bremsen vom Gewicht unterstützt, dürfte nichts schiefgehen.

Richmond

Das 3/4-Meilen-Oval in D-Form fordert mehr als jeder andere Track ein ausgeglichenes Auto. Spurtreue vs. Manövrierfähigkeit, Geschwindigkeit vs. Bodenhaftung etc. Bis auf die Ausnahme im Kurveneingang Nummer 3 ist es wichtig, das Fahrzeug auf der Innenbahn zu halten.

Sears Point

Neben Watkins Glenn ist dies der einzige Straßenkurs der Serie. Bis auf zwei kurze Geraden fährt man hier durch ein endlos scheinendes Kurvengeschlängel. Wichtiger sind auf jeden Fall die Rechtskurven, da man dort mehr Geschwindigkeit herausholen kann. Nur gute Fahrer finden eine Stelle zum Überholen. Plätze gut machen kann man hier mit 1-a-Boxenstops.

cus



Bretthupferl

von
Rainer Scheer

Genau geschaut!

Kaleidos

Kommunikatives Suchspiel für 2 oder mehr Spieler ab 12 Jahre. Hersteller: eg-Spiele, Frankfurt, Vertrieb: Heidelberger Spielverlag, Blumenstraße 39, 69115 Heidelberg, Preis: ca. 55 DM

Kommunikationsspiele, Ratespiele, Bilderrätsel – alles schon mal mitgemacht! Da kann eine Neuerscheinung nur einen müden, eher beiläufigen Blick und meistens ein ebensolches Lächeln ernten. Doch die Jury "Spiel des Jahres" hatte genau geschaut, als sie **Kaleidos** vom italienischen Hersteller eg-Spiele auf die Nominierungsliste setzte.

Kaleidos bietet 24 Abbildungen, die so wunderbar kitschig, so extravagant, so detailreich, so raffiniert überraschend sind, daß sich immer und immer wieder Neues entdecken läßt. Und genau das ist die Aufgabe der zwei oder mehr Spieler, die versuchen

müssen, möglichst viele Objekte/Begriffe in den Abbildungen zu finden, die mit dem geforderten Anfangsbuchstaben beginnen. Dieser wird zufällig ermittelt und dann läuft auch schon die Sanduhr ... – unerbittlich, wie Sanduhren nun mal sind. Wer glaubt, nach zwei bis drei Spielen habe man sich durch die Tafeln "gearbeitet" und dann packe man Kaleidos nicht wieder aus, dem sei eine Brille angeraten. Immer neue Objekte lassen sich finden, und nur ein scharfer Blick wird belohnt, denn die meisten Punkte winken für Entdeckungen, die man ganz allein gemacht hat.

Kaleidos ist in seiner Art ein unschlagbares Spielvergnügen. Zwar hat sich der Verlag, der mit einem abwechslungsreichen und interessanten Programm in den deutschen Markt gekommen ist, an bewährte Muster angelehnt, doch ist daraus ein höchst eigenständiges und überaus bemerkenswertes Spiel geworden. Kaleidos darf man sich nicht entgehen lassen.

Handel und Wandel

Medici

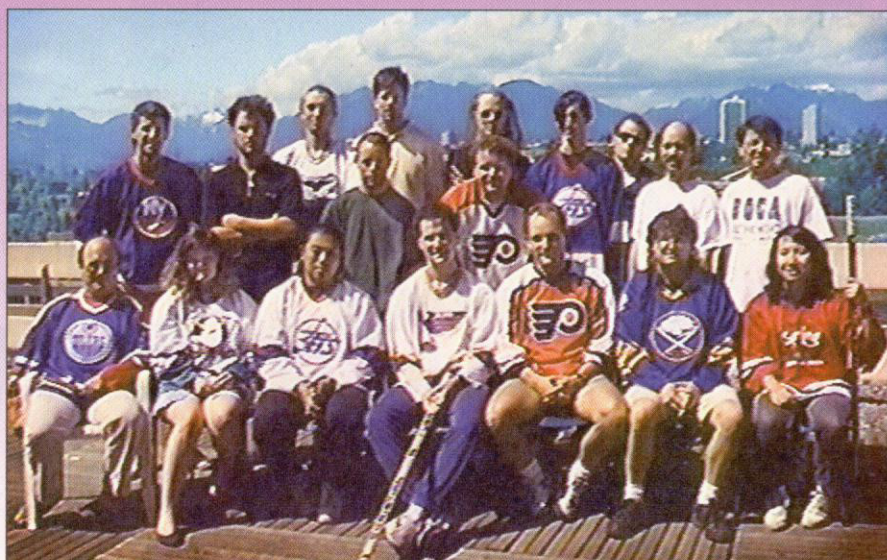
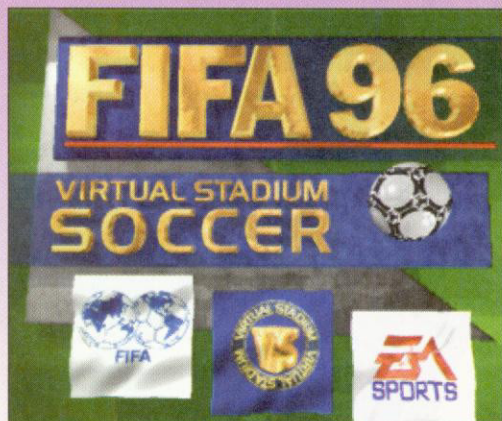
Autor: Reiner Knizia, Auktionsspiel für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren. Hersteller: Amigo Spiele, Messenhäuser Str. 65, 63322 Rödermark, Preis: ca. 30 DM



Reiner Knizia, der Konsalik unter Deutschlands Spieleautoren, zeichnet für den diesjährigen Haupttitel im Programm von Amigo verantwortlich. **Medici** ist ein Versteigerungsspiel, in dem drei bis sechs Kaufleute versuchen, innerhalb von drei Spielrunden mit Farben, Tuch, Porzellan, Metallen und Gewürzen den großen Reibach zu machen. Bis zu drei Warenkarten können pro Spiela(uk)tion versteigert werden. Unermeßlich Platz ist im eigenen Kontor aber nicht vorhanden. Da ist Taktik gefragt, um im entscheidenden Moment die wertvollsten Angebote einheimsten zu können.

Die Idee ist nicht neu, das Spiel noch in ähnlicher Form in einer Spieleammlung am Markt erhältlich, doch kann Medici in der vorliegenden Form auf jeden Fall empfohlen werden. Die zu enge Zählleiste führt gelegentlich zu Tumulten und auch die Schriftgrafik ist mal wieder eine typische Leistung des talentierten Grafikers, der sich häufig durch eine gekonnte Unleserlichkeit auszeichnet. Davon abgesehen, schafft das Cover aber bereits die nötige Atmosphäre, um in die Handelswelt einzutauchen. Das Spiel erschließt sich trotz seiner Komplexität schnell und bietet ein beispielhaftes Preis-Leistungs-Verhältnis.





Sportskanonen

REPORT

Nach Kanada lud die Firma Electronic Arts, um ihr Sportspieleprogramm für 1996 vorzustellen. Bereits jetzt gab's genug Interessantes zu sehen.

An der Westküste Kanadas, eingebettet zwischen dem pazifischen Ozean mit warmen Meeresströmungen und tropischem Regenwald auf der einen Seite und den schneebedeckten Rocky Mountains auf der anderen Seite, liegt die Stadt Vancouver. Bei einer solchen Lage ist Sport natürlich die Freizeitbeschäftigung Nummer Eins. Ambitionierte Kanadier gehen vormittags zum Wellenreiten und nachmittags zum Snowboarding. Kein Wunder also, daß die Firma Electronic Arts das Hauptquartier ihrer "Sports Division" genau hier angesiedelt hat.

Obendrein bietet die Stadt übrigens gleich eine ganze Reihe von Universitäten, so daß ein ständiger Zustrom von jungen, motivierten Programmierern gesichert ist. Das Electronic-Arts-Building liegt im Stadtteil Burnaby und versammelt

auf drei Etagen eine derartige Zusammenballung von Know-how und Hardware, daß man richtig ins Schwärmen kommen könnte. Eine knappe Woche hatten die zur Vorstellung der neuen Sportspielpalette geladenen Journalisten, um durch das Gebäude zu streifen, Gespräche mit Programmieren und Designern zu führen und die fast fertigen Produkte zu bestaunen. Nach dem Besuch war klar: Es tut sich was auf dem Sportspielfeld. Wer vielleicht geglaubt hatte, alle gängigen Themen seien bereits zur Genüge abgefrüstückt, durfte sich rasch eines Besseren belehren lassen. Und besser noch: Ein bißchen von dem, was da an Überraschungen ins Haus steht, darf an dieser Stelle schon verraten werden.

Need for Speed

Need for Speed ist nicht etwa eine Redewendung, mit der Besucher kanadischer Techno-Discos von ihrem House-Dealer angesprochen werden; es handelt sich vielmehr um den Titel einer phantastischen Autorennsimulation die auf dem 3DO bereits für reichlich Furore gesorgt hat und bald auch in einer CD-ROM-Version für den PC erscheinen soll. Das Programm entstand in

enger Zusammenarbeit mit der amerikanischen Autofachzeitschrift *Road&Track*, die vielen noch von dem Kultspiel *Test Drive* her bekannt sein wird.

Zwei Kriterien standen bei der Entwicklung des Games im Vordergrund: Zum einen wollte man den Realitätsgrad gegenüber anderen Simulationen steigern, zum anderen sollte dabei der Fahrspaß nicht auf

der Strecke bleiben. Was von dem Spiel schon fertig war und probegefahren werden konnte, ließ keinen Zweifel daran, daß beide Ziele erreicht werden. Wie bei *Road&Track*-Games üblich,



Einer der Traumwagen von Need for Speed

kommen nur Boliden zum Einsatz, die sich Otto Normalfahrer niemals leisten kann, auch wenn er stets davon träumt, solche Luxuskarossen wenigstens einmal um den Block zu kutschieren. Die Palette reicht vom Toyota Supra über den Porsche 911, die Dodge Viper RT/10 bis hin zum Lamborghini Diabolo. Insgesamt acht Fahrzeuge wurden komplett digitalisiert und in ein Simulationsmodell eingebettet, bei dem die tatsächlichen technischen Charakteristika der jeweiligen Automobile voll zum Tragen kommen.

Make some Noise

Als Anwender kann man sich kaum vorstellen, welche Schwierigkeiten

so eine Detailarbeit mit sich bringt. Der Lamborghini zum Beispiel wurde vom Boß der Schwesterfirma Origin, Richard Garriot, "ausgeliehen". Während die Aufnahme des Original-Reifenquietschens in einer Notbremssituation lediglich Gefahren für Kamerateam und Tontechniker bedeutete, stand bei der Planung, einen fünffachen Salto bei 200 km/h zu digitalisieren, die Morddrohung eines sehr zornigen Avatars im Raum. Letzten Endes wich man deshalb doch lieber auf alte Teile weniger wertvoller Karossen und einen Vorschlaghammer aus, um die Geräuschkulisse nachzuempfinden.

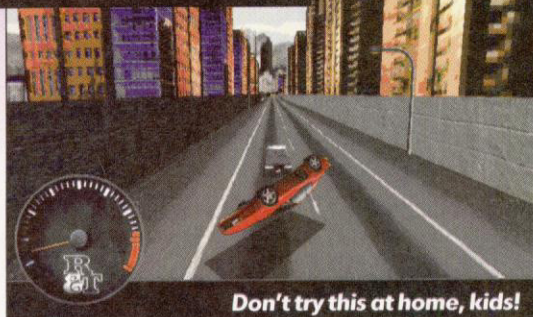
Auch Landschaften und Race-Tracks wurden von Designern bis ins kleinste Detail durchgestaltet, testgefahren, verworfen, neu gestaltet und so weiter, bis jeder Busch, jede Leitplanke und jedes Gebäude schließlich genau an der richtigen Position waren. Neben den vielbestaunten Standardtracks der 3DO-Version sind so noch eine ganze Reihe von "Closed Circuits" hinzugekommen.

Weil die PC-Version als weiteren Bonus auch eine Mehrspieler-Option enthält, sind echte Head-to-Head-Rennen möglich. Insgesamt stehen vier verschiedene Spielmodi zur Verfügung, und abgerundet wird das ganze durch phantastische Videoaufnahmen, umfangreiche Multimedia-Artikel aus der Redaktion von Road&Track, eine Replay-Option und, und, und...

Das Beste an Need for Speed ist aber, daß es nicht wie erwartet erst im nächsten Jahr, sondern schon ab



Realismus perfektioniert – der Ferrari läßt beim Bremsen Gummi auf der Straße



Don't try this at home, kids!

Spätherbst '95 ausgeliefert werden soll. Darauf darf man sich wirklich freuen.

FIFA '96

Schon wieder FIFA? Die '95er Edition ist doch in Deutschland gerade erst angekommen und vielerorts noch nicht mal richtig durchgezockt! Brauchen denn Fußballfans wirklich jedes Jahr eine neue Version ihres Lieblingsprogramms? – Die Antwort ist ein klares Ja: Wem bereits FIFA '95 gefallen hat, der wird sich über die nächste Variante garantiert wegschmeißen.

Die komplette Engine wurde nicht nur von Grund auf renoviert, sondern das herausragende Feature dürfte wohl das neue Virtual-Stadion-Konzept sein. Unter Verwendung mehrerer SGLs und modernster 32-Bit-Technologie gelang es dem Programmiererteam, eine grafische und akustische Präsentation in das Game einzuarbeiten, die alles bisher Dagewesene ziemlich dünn aussehen läßt. Hi-Res-Grafik, automatische Kameraraschwenks, authentische Sounds, spielabhängige Lautstärke und Modulation sowie vollendete Spieleranimationen machen schon das Zuschauen zum reinen Vergnügen.

Der Spieler hat tatsächlich das Gefühl, seine Bälle in einem vollbesetzten Stadion zu kicken. Die Si-

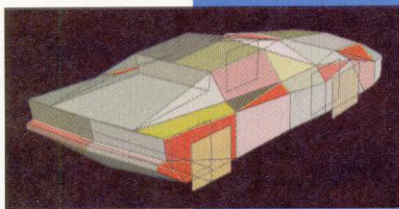
mulation "erkennt" spannende Situationen auf dem Spielfeld und steigert dementsprechend die Reaktionen von Zuschauermenge und Kommentator. Soundtechniker Rob hat dafür jedes der über 800 Samples in jeweils vier verschiedenen Aufregungszuständen aufgenommen. Während sich der Kommentator zum Beispiel bei Hakeleien im Mittelfeld noch recht gelangweilt gibt, gerät er nach der dritten Torchance völlig aus dem Häuschen, und die virtuellen Zuschauer stehen auf den Sitzen. Die "Kamera" zoomt zu Nahaufnahmen mitten in das Gerangel im Elfmeterraum oder schwenkt bei einem Anstoß in Overhead-Perspektive. Außerdem läßt sie sich auch ganz nach den Wünschen der Anwender platzieren.

Lebensecht

Für die Spieleranimationen wurde das reine Motion-Capture wieder verworfen, und statt dessen greift man aufs neue auf die Mithilfe professioneller Animatoren zurück. Das Ergebnis sind traumhaft realistische Bewegungen bei Kopfbällen, Fallrückziehern und Dribbel-Tricks. Hat man das alles einmal auf einem Großbildschirm und mit Surround-Sound erlebt, muß man ehrlich zugeben: Das ist schöner als Fernsehen.

Schließlich wurden auch die Features, die FIFA erst zum Kultspiel gemacht haben, noch einmal überarbeitet. Insgesamt 300 internationale Teams wurden erfaßt und können in den verschiedensten Modi gegeneinander antreten. Die einzelnen Spieler dürfen auch in einem All-Star-Team zusammengefaßt werden, so daß man sich seine

Vom Drahtmodell zum italienischen Luxus Schlitten

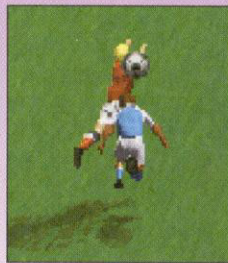
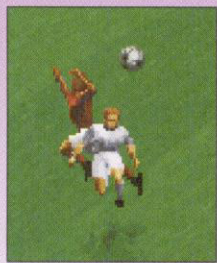


eigene Weltauswahl zusammenstellen kann. An der künstlichen Intelligenz der Spieler wurde auch noch einmal gefeilt; das dürfte den Realismus des Gameplays weiter anheben und die Sache noch ein wenig anspruchsvoller machen. Es wurde eigens der englische Fußballstar Carl Valentine eingeschaltet: Der Profikicker, der das Team der Vancouver Soccer Heros trainiert, stand Pate bei spieltaktischen Fragen und ist ausgiebig in den digitalisierten Videosequenzen zu sehen.

Wer allerdings Maschinenwesen grundsätzlich nicht traut, kann über die Modern-Option ebenso menschliche Gegner fordern. Auch dieses Game soll noch im Spätherbst in die Läden kommen und sah schon ziemlich fertig aus.

NHL '96

Volkssport Nr. 1 in Kanada ist Eishockey, und selbstverständlich müssen auch die Fans dieses Spiels nicht zurückstehen. Bei **NHL '96** kommt genau wie beim Schwesterspiel **FLFA** die Virtual-Stadion-Technologie zum Einsatz, die sich in Zukunft wie ein roter Faden durch alle Sportspiele von Electronic Arts ziehen wird. Die actionorientierten Kameraschwenks sorgen automatisch dafür, daß der Spieler den Überblick behält und nicht ständig den flinken Puck auf dem hellblauen Hintergrund aus den Augen verliert. Im Falle von **NHL** wurden Grafik, Sound und Animationen ebenfalls komplett neu gestaltet, und es bleiben nun-



FIFA '96:
Spektakuläre
Aktionen wurden
von professionellen
Animateuren

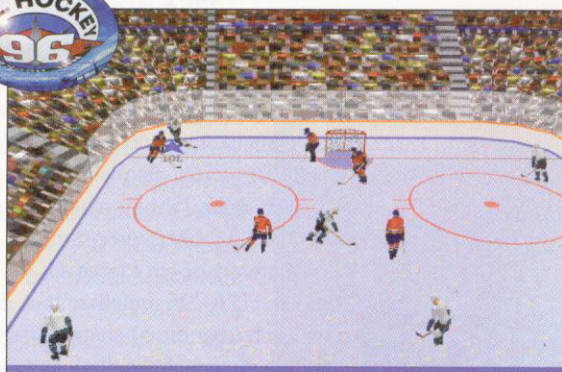
mehr wirklich kaum Wünsche offen.

Taktik-Update

Neu in der Virtual-Stadion-Technologie sind die Rückpässe, bei denen man den Puck oder Ball an einen Teamkollegen

weitergibt, dabei aber die Kontrolle über den abgebenden Spieler behält und den Ball wieder zurückfordern kann, wenn man in einer günstigeren Schußposition ist. Allein diese kleine Änderung revolutioniert das komplette Gameplay, weil man jetzt viel besser tricksen und täuschen kann.

Geblichen ist dagegen die beim Hockey so beliebte Prügeloption inklusive Auszeiten und Verletzungen. Um die ganze Sache abzurunden, wurde auch die Bedienoberfläche grafisch und funktionell herausgeputzt. Videos und Zugriff auf die authentischen Ligen bis zurück ins



NHL '96: Kanadas
Volkssport Nr. 1
darf natürlich nicht
fehlen

Jahr 1994 bieten zusätzliches Kolorit aus der echten Saison. Allerdings befand sich dieses Spiel leider noch ziemlich im Rohzustand und dürfte tatsächlich erst Anfang nächsten Jahres zu bekommen sein.

Was sonst?

Alle anderen gezeigten Produkte waren ebenfalls erst im Anfangsstadium und brauchen noch eine Menge Programmierarbeit. Auf jeden Fall ist eine neue Version von **NBA Live** geplant, denn auch Basketball wird in Deutschland immer beliebter. Wie bei den anderen Titeln wird die herausragende Änderung das neu applizierte "Virtual Stadion" sein, das sogar die Lichtreflexe auf dem Parkettboden zeigt.

Golfiebhaber können sich auf eine phantastisch aussehende Neufassung der **PGA-Tour** freuen, bei der sich aber erst noch zeigen wird, ob sie der Referenz **Links386** etwas anhaben kann. **Triple Play** ist schließlich eine Baseballvariante; weil dieser Sport aber hierzulande nahezu überhaupt keine Bedeutung hat, ist mit einer speziellen Version für Europa kaum zu rechnen.

Neben den Spiele-Neuvorstellungen war ein Abstecher in die ReBoot-Studios ein weiterer Höhepunkt des Kanada-Besuchs: Dort wird von den Effektspezialisten Digital Domain (Apollo 13) die erste vollständig mit Computerrendering erzeugte Zeichentrickserei produziert. Verfügt schon Electronic Arts über eine traumhafte Hardwareansammlung, so konnte man ob der hier präsentierten Rechnerkapazität nur richtig neidisch werden.

Die Stories um die guten Computergeherten Bob und Dot sowie ihre Erzrivalen, die Virenprogramme Megabyte und Hexa-Dezimal, werden Anfang nächsten Jahres auch bei uns über die Bildschirme flimmern. Electronic Arts haben die exklusiven Softwarerechte an der Serie erwerben können. Sie planen zunächst ein Adventure und später noch eine Edutainment-Serie daraus zu entwickeln. Was aus der Lizenz endgültig wird, steht noch in den Sternen, die Spitzengrafik ist jedoch schon mal einen Anblick wert. □

tom



Jung und vor allen Dingen
dynamisch – einer der Helden von
ReBoot



Fußball in Vollendung – Ende des Jahres ist es soweit

Im Westen viel Neues

Sie sind schon etwas Besonderes, die Softwarezauberer aus der Wüste von Nevada: Wo Westwood draufstand, war bisher fast immer auch ein Hit drin. Grund genug, die Company mal näher unter die Lupe zu nehmen.

REPORT

Die Story der **Westwood Studios** aus dem sonnigen Las Vegas ist viel länger als allgemein bekannt. Natürlich weiß jeder, daß die Jungs 1992 mit dem ersten Teil der phantastischen *Kyandia-Adventures* über Nacht berühmt wurden, aber das war bei weitem nicht ihr erster Schritt auf dem glatten Parkett des Spiele-Business.

Die eigentliche Geschichte hört sich an wie ein Märchen: Zwei dicke Freunde lebten glücklich und zufrieden in der Glitzerstadt Las Vegas bei ihren Eltern und waren 1984/85 gerade mit der Schule fertig. Louis Castle und Brett Sperry fanden Computer faszinierend. So gebannt waren sie von dem brandneuen Medium, daß sie beschlossen, das Auto von Louis' Eltern in Zukunft auf der Straße zu parken, und in der Garage statt dessen Spiele zu entwickeln, um reich und berühmt zu werden. Und wie die meisten wissen, hat das ja auch

geklappt – obwohl die beiden eine ziemlich lange Durststrecke überstehen mußten und im ersten Jahr gerade mal 9000 \$ verdienten. Zusammen, wohlgemerkt.

Das allerdings hat sich inzwischen etwas



Louis Castle ist einer der beiden Westwood-Gründer

An Film, Multimedia oder andere High-Tech-Aspekte dachte 1985 allerdings noch niemand. Da waren für Brett und Louis ganz andere Dinge angesagt: Lernspiele zum Beispiel, die sie unter ihrem "Westwood Associates"-Label für **Disney** entwickelten. Mit **Donald's Alphabet Chase** und **Goofy's Railway Express** für C-64, PC und Apple lernte der amerikanische Nachwuchs lesen und rechnen – und tut es noch, denn die Progs verkaufen sich selbst 1995 noch immer in recht ansehnlichen Stückzahlen.

Die Liste der Spiele, die im weiteren Verlauf der Jahre zuerst bei Westwood Associates und später bei Westwood Studios das Licht der Welt erblickten, bringt Nostalgiker heutzutage zum Träumen (s. Kasten). Verblüffend ist vor allem die große Bandbreite der Spiele, mit denen Westwood Erfolg hatte.

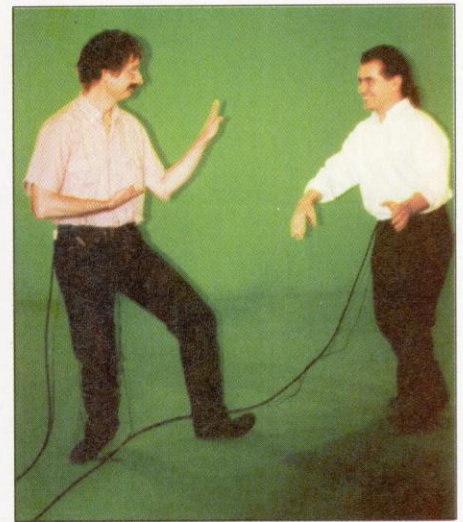
Dieser Erfolg kam jedoch nicht von ungefähr, denn Louis und Brett machten es sich zur Aufgabe, genau zu studieren, welche Käuferschichten sie ansprechen wollten, und sich dann immer mehr auf die dafür geeigneten Produkte zu konzentrieren.

Harte Lehr- und Anfangsjahre

Nicht immer waren sie jedoch mit dem Ergebnis zufrieden, denn Selbstkritik nimmt in ihrer Firmenphilosophie einen hohen Stellenwert ein. Die **Mars Saga** zum Bei-

geändert, denn wenn man heutzutage zu Westwood kommt, wimmelt es dort nur so von mehr als 60 Mitarbeitern, und aus der Garage ist ein ganzer Büroblock mit angeschlossenem Filmstudio geworden.

spiel, ein echter Dinosaurier unter den Computergames, erschien 1986 bei Electronic Arts für den Amiga und den CPC, galt als unlösbar und entlockt Brett noch heute ein eher gequältes Lächeln: "Na ja,



Im hauseigenen Greenscreen-Studio hat auch Brett Sperry (r.), Westwood-Chief Nr. 2, seinen Spaß

die Mars Saga war wirklich nicht unser bestes Programm, aber wir mußten eben beim Game-Design noch eine Menge lernen. Damals war das eben alles noch nicht

Monopoly

Mike Legg und Mike Grayson, bestens eingespieltes Programmiererdüo aus Kyandia-Zeiten, arbeiten gerade an einer neuen Version des Brettspiel-Bestsellers **Monopoly**. Das mit vielen gerenderten Animationen ausgestattete und unter Windows laufende Game wurde speziell dafür konzipiert, über die weltweiten Netzwerke Partien mit Partnern in fremden Ländern auszutragen. Dabei erscheinen auf jedem Monitor die Straßennamen in der jeweiligen Landesversion, und auch die Währungen sind den nationalen Werten angepaßt. Spielt man nun übers Netz, werden die Währungen bei jedem Zug blitzschnell umgerechnet. November ist Starttermin.

In Wirklichkeit ist er ein netter Kerl: Josef Kucan, der Fiesling aus Command & Conquer



Dwight Okahara ist einer der Zauberer in der Westwood-Sound-Abteilung

so ausgereift. Wir haben uns die Kritik zu Herzen genommen und diese Fehler nicht wiederholt." Unter dem Titel **Mines of Titan** erschien übrigens Jahre später eine PC-Version des Games bei **Infocom** – so schlecht konnte es also wohl doch nicht gewesen sein.

Blade-Runner

Den Kultfilm als Computergame umzusetzen, war schon lange ein Traum von Brett und Louis, doch der Produzent, bei dem noch immer alle Rechte liegen, sträubte sich gegen das Medium Computer. Zu viele schlechte Filmumsetzungen ließen ihn davor zurückschrecken. Daß Westwood nun doch die Erlaubnis zu einem Blade-Runner-Spiel erhielt, ist den phantastischen Grafikern der Firma, allen voran Rick Parks, zuzuschreiben. Sie erstellten einen 30-Sekunden-Trailer, in dem sie Elemente des Films mit verwendeten. Was den Produzenten überzeugte? Er konnte nicht erkennen, an welchen Stellen sein Film verwendet wurde, und wo die "künstlichen" Grafiken einsetzten. Release-Termin? Irgendwann gegen Ende '96. Vielleicht.



Obwohl erst vor zwei Jahren bezogen, herrscht im Westwood-Hauptquartier schon wieder qualvolle Enge

Nachdem die Westwoodler während der ersten Jahre ihre Programme bei verschiedenen Publishern veröffentlichten, sollte sich dies nach dem Erfolg der **Eye of the Beholder**-Serie drastisch ändern. Sowohl **Virgin** als auch **Sierra** wollten ihrer Diamantenkrone die Westwood-Perle hinzufügen.

gen. **Virgin** bekam den Zuschlag, hält den Jungs finanziell den Rücken frei, und die können sich nun ganz auf Software-Design- und Entwicklung konzentrieren. Die ersten Ergebnisse seither für den PC: die Adventures **Kyrandia 1, 2, 3**, das Rollenspiel **Lands of Lore** und das Strategie-Epos **Dune II** – alles absolute Kassenkünstler.

Obwohl Westwood vom Erfolg verwöhnt wird – den beiden Chefs der Firma ist er nicht zu Kopf gestiegen. Sie arbeiten täglich als Designer und Programmierer mitten unter ihren Angestellten, mit denen sie ein eher freundschaftliches als autoritäres Verhältnis haben.

Dwight Okahara, seit langen Jahren im Sound-Department aktiv, bringt es auf den Punkt: "Brett und Louis haben immer Zeit für uns, ganz egal, was gerade anliegt. Die Türen zu ihren Büros stehen immer allen offen. Und wenn man gerade eine besonders gute Idee hat, dann braucht man sich nicht erst einen Termin geben zu lassen, sondern wandert einfach hinein. Sicher haben die beiden bei Entscheidungen das letzte Wort, aber alle an einem Projekt Beteiligten werden stets in die Entscheidungsfindung mit einbezogen. Deshalb ist man selber immer mit vollem Einsatz dabei."

Daß diese Einstellung gut ist, zeigt sich schon allein daran, wie gering die Fluktuation in der Firma ist – es kommen zwar immer mehr Leute dazu, aber fast niemand geht weg. Das ist auch einer der Gründe, warum Westwood wohl bald schon wieder unter einer neuen Adresse zu finden ist, obwohl die Firma erst vor zwei Jahren in das recht große Gebäude am South Arville Drive gezogen ist: Die Büros platzen aus allen Nähten.

Reizwort Interaktivität

Westwoods Ruf, eine ständige Quelle neuer Ideen zu sein, verpflichtet natürlich. Trotzdem wollen Brett und Louis nicht jede Mode mitmachen. Interaktivität ist für sie eine solche und der Begriff selber nur ein Mo-

Einige Westwood-Klassiker

Erschienen bei **SSI**: Roadwar 2000 und Roadwar Europa (Amiga, Atari ST, Apple II, C64), Phantasy (Amiga, Atari ST, C64, PC), Questron II (alle Formate); DragonStrike (PC, Amiga, C64), Hillsfar (PC, Amiga, C64, Atari ST); Eye of the Beholder 1 + 2 (PC, Amiga)

Erschienen bei **NEC**: Order of the Griffon (PC-Engine)

Erschienen bei **Mediagenic/Infocom**: BattleTech (alle Formate); BattleTech II (PC); Circuit's Edge (PC); Mines of Titan (PC, Apple)

Erschienen bei **Epyx**: Super Cycle (Amiga); Winter Games (Atari ST); California Games (Apple II); Temple of Asphai Trilogie (Atari ST)

Erschienen bei **Tengen**: Vindicators (NES, PC, Apple); Pacmania (NES)

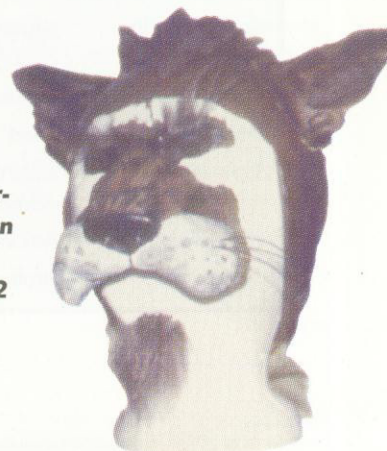
Erschienen bei **Sega**: Warriors of the Eternal Sun (Mega Drive)

Erschienen bei **Disney**: König der Löwen (SNES, Mega Drive)

dewort. Für sie ist der Unterhaltungsfaktor weit wichtiger als technische Sensationen. Brett meint zu diesem Thema: "Was ist denn eigentlich ein interaktiver Film? Nehmen wir **Myst** (ein Adventure von Electronic Arts. Anm. d. Red.) als Beispiel. Was daran interaktiv ist? Technisch gesehen nichts. Aber durch die phantastische Atmosphäre des Games wird der Spieler so vollständig in das Geschehen hineingezogen, daß er seine Umwelt und den Computer komplett vergißt. DAS ist für mich echte Interaktivität, und das möchten wir mit unseren Spielen auch erreichen." Ein Ziel, dem Westwood zumindest mit seinen neuesten Spielen sehr nahe gekommen ist. □

ah

Diese Bastelarbeiten gehören zum Projekt Lands of Lore 2



"Ich werde
morgen
35!" – Fran-
kenstein:
"Das glaube
ich nicht!"

NEUES VON DEN
DESCENT-VÄTERN

Interplays Hollywood

Ballerei pur:
Descent 2 lädt
zum Flug ein



Die Kasse zahlt
60 Prozent bei
Zahnersatz
(Stonekeep)



In Stonekeeps
Dungeons
tummelt sich
allerlei

Gleich ist diese
Gegend ein
Schlachtfeld:
Conquest of the
New World



Alle Neuheiten auf einen Blick

Titel	Genre	voraussichtliches Erscheinungsdatum
Conquest of the New World	Strategie	3. Quartal '95
Frankenstein	Adventure	3. Quartal '95
Skins Golf at Big Horn	Sport	3. Quartal '95
Stonekeep	Rollenspiel- Adventure	4. Quartal '95
Waterworld	Action-Adventure	4. Quartal '95
Waterworld	Strategie	4. Quartal '95

Kevin Costners WATERWORLD, Mary Shelleys FRANKENSTEIN – Interplay sorgt dafür, daß Hollywood in die PCs kommt. Doch das ist längst nicht alles, woran man arbeitet.

Den Blick ins ferne Hollywood hat Interplay schon mit Star Trek: 25th Anniversary mit großem Erfolg riskiert. Im zwölften Jahr ihrer Fimengeschichte schlagen die Briten richtig zu und nehmen sich eines brandneuen Kino-Abenteuers und eines Horror-Klassikers an. Darüber hinaus werden Dungeons unsicher gemacht, Länder erobert und Golfbälle ins Loch geputet.

Flop oder Top?

Die Lizenz zu Kevin Costners Waterworld sicherte sich Interplay trotz der Unkenrufe, der Streifen werde der Megaflop des Jahrhunderts. Inzwischen zeichnet sich das Gegenteil ab, und so wird die Unterwasser-Story auch als Spiel schon einen Startvorteil haben. Gleich zweimal setzten die Engländer die Story auf CD-ROM um: zunächst als Action-Adventure und kurze Zeit später als Strategie-Game.

Mehr als zwei Dutzend Filme zum Thema Frankenstein hat es gegeben. Die bekanntesten sind die Verfilmungen von 1931, die der britischen Hammer-Studios und der Japaner, die Mel-Brooks Parodie Frankenstein Junior und zuletzt der Megahit von Kenneth Brannagh mit Robert de Niro als Monster. Genau jenes verkörpert der Spieler in Frankenstein – Through the Eyes of the Monster, einem interaktiven 3D-Adventure voller Spannung, das nicht nur Horror-Fans begeistern wird. In

der Rolle des Doktors ist "Rocky-Horror-Picture-Show"-Darsteller und Sänger Tim Curry zu sehen.

Fechtendes Skelett

Im Spätherbst soll Stonekeep kommen, ein Fantasy-Rollenspiel, das bereits seit längerem angekündigt und immer wieder verschoben wurde. Obgleich es hier keine Filmvorlage gibt, wird an "Hollywood-Effekten" in den Dungeons nicht gespart werden. Übrigens: Man schlägt sich heutzutage allein durch, wozu erst eine Party bilden?

Conquest of the New World führt weder in Dungeons noch ins Wasser, sondern spielt sich auf den großen Schlachtfeldern der Geschichte ab. Die Besonderheit: Strategie-Fans können via Netzwerk, Modem oder E-Mail ihre Armeen aufeinander loslassen.

Beim Titel Skins Golf at Big Horn werden einige vielleicht ins Grubeln kommen. Aber keine Sorge: Nicht der Baseball-, sondern der Golf-schläger spielt hier die Hauptrolle. Videosequenzen zeigen nicht nur die Landschaft, sondern auch die Aktionen der Nachwuchs-Langers.

Als Tüpfelchen auf dem i gibt es in Bälde die Fortsetzung eines Ballerspiel-Hits: Descent 2. Es ist geplant, die Präsentation des Spiels mit der Endausscheidung im Descent-Wettbewerb zusammenzulegen. Bis Redaktionsschluß war jedoch nicht bekannt, wann es soweit sein wird.

kate

Fertige Formulare und Etiketten in Bestform

Jederzeit
das
passende
Layout
parat!



**Formular-Druckerei
für Windows**
CD-ROM, DM 29,80
ISBN 3-8158-6157-8

**Etiketten-Druckerei
für Windows**
CD-ROM, DM 29,80
ISBN 3-8158-6156-X

Machen Sie Ihren Formularen Druck!

Mit der komfortablen **Formular-Druckerei** stehen Ihnen über 220 direkt einsetzbare Formulare zur Verfügung. Die perfekt formatierten Formulare lassen sich individuell beschriften und übersichtlich verwalten. Neun mitgelieferte TrueType-Fonts und zahlreiche Grafikfunktionen ermöglichen darüber hinaus eine ganz persönliche Gestaltung Ihres Formulars.

Das richtige Etikett für jeden Zweck!

Vom Adreßlabel bis zum Aufkleber für Ihr Eingemachtes – mit der **Etiketten-Druckerei** haben Sie für jede Gelegenheit sofort einsetzbare Label zur Hand. Mit über 70 Formaten und vielseitigen Gestaltungsfunktionen haben Sie im Handumdrehen das passende Etikett erstellt. Praktisch: Zum Ausdruck von Adreßetiketten lassen sich Dateien im ASCII-Format importieren.

Formular-Druckerei für Windows

- Über 220 fertige, direkt einsetzbare Formulare
- Aus den Bereichen: Geschäft, Organisation, Büro, Verein und Privates
- Leicht individuell anzupassen, auszudrucken und zu verwalten
- Komfortable Bearbeitungsmöglichkeiten: Bildimport u. v. a. m.

Etiketten-Druckerei für Windows

- Fertige Etiketten ganz einfach individuell anpassen und ausdrucken
- Ca. 70 eingegebene, fertig formatierte Formate zum Soforteinsatz
- Adreßetiketten, Einleger, Audio-, Video-, CD-, Disketten- und Schuberaufkleber, Ordner Rücken u. v. a. m.

DATA BECKER

**Ja, das
muß ich haben!**

DATA BECKER GmbH & Co. KG, Postfach 102044, 40011 Düsseldorf

Bestellen Sie rund um die Uhr:

Tel. (0211) 9331-400, Fax (0211) 9331-399

Schicken Sie mir versandkostenfrei:

☐ **Formular-Druckerei für Windows (6157)**

☐ **Etiketten-Druckerei für Windows (6156)**

Zahlungsart:

☐ Ich zahle per Nachnahme.

☐ Ich lege einen Verrechnungsscheck bei.

☐ Ich zahle bequem per Abbuchung durch DATA BECKER (Bitte Bankverbindung angeben und unterschreiben!).

Jetzt bestellen!

Kto.-Nr.: _____ BLZ: _____

Bei Kreditinstitut: _____

Datum, Unterschrift: _____

Name, Vorname _____

09 22 09

Straße _____

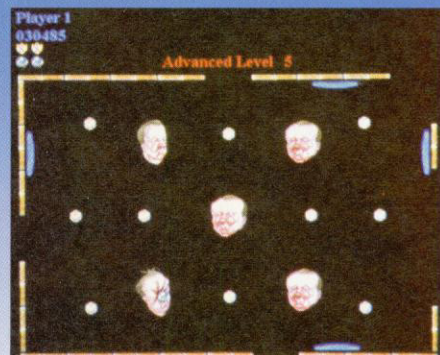
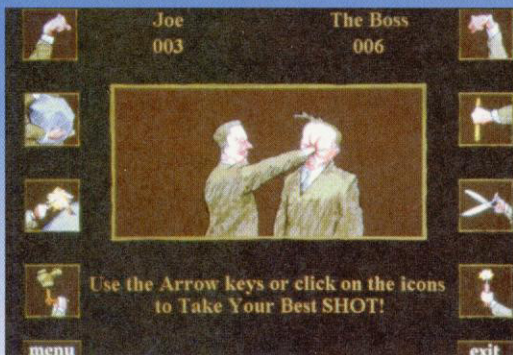
PLZ/Ort _____

Schicken Sie mir:

(zzgl. DM 6,90 Versandkosten innerhalb Deutschlands, entfällt ab DM 50,- Bestellwert)



Take Your Best Shot: Kopf um Kopf



7TH LEVEL WELTWEIT

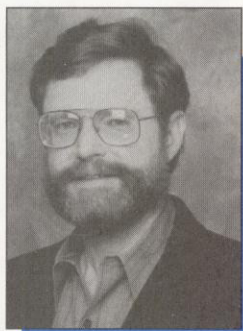
Lernspiele mit Pfiff

REPORT

Denkt man an Lernspiele, kommen einem automatisch Buchstabenrätsel, Teddybären auf Europa-reise und Rechenaufgaben in den Sinn. 7th Level hat weitere Möglichkeiten entdeckt, um den Edutainment-Markt zu bereichern. Kinderkram? Von wegen!

Meine Kinder sind die besten Kritiker. Was denen nicht gefällt, kommt auch nicht ins Spiel! Der Vizepräsident und "Director" des amerikanischen Labels 7th Level, Dave R. Henkel, muß es wissen, denn schließlich produziert die Firma, in deren Dienst er steht, fast ausschließlich Spiele für die Altersklassen von 0 bis 11 und von 11 bis 14.

7th Level wurde im April 1993 von George Grayson, Scott Page und Bob Ezrin mit dem Ziel der Entwicklung und des Vertriebs von interaktiven Multimedia-Titeln im Unterhaltungs- und Bildungsbereich ins Leben gerufen. Die Gründerväter sind bei weitem nicht unbekannt: Während Grayson zuvor bei der für aufwendige Grafikprogramme bekannten Firma Micrografx Inc. war, kamen Page und Ezrin ursprünglich aus der Musikszene. Page sammelte Erfahrung als Tenorsaxophonist u.a. bei Supertramp und Pink Floyd, während Ezrin sich als Produ-



Dave R. Henkel



Arcade America:
Plattform ohne
Plattheiten



Battle Beast:
Prügelspiel für Kids

zent von Pink Floyd und Rod Stewart einen Namen machte.

Vertretungen

Die Erfahrungen aus der Grafiksoftware-Industrie, aus computergestützten Musik- und Filmproduktionen sowie die musikalische Kreativität ihrer Mitarbeiter kommt der Firma und somit letztendlich auch der Software zugute. Etwa ein Jahr nach der Gründung übernahm 7th Level die MetroCel Animation Studios, den preisgekrönten

Animationsbereich der MetroLights Studios, und erweiterte so sein Team um erfahrene Animations- und Illustrationsspezialisten. Im Februar dieses Jahres kam noch Distant Thunder hinzu, ein Unternehmen, das sich auf die Entwicklung von 3D-Software spezialisiert hat.

200 Mitarbeiter verteilen sich heute auf die Stützpunkte Dallas (Bereich Management) und Hollywood (Bereich Produktion). Seit Januar hat 7th Level auch eine deutsche Vertretung, ansässig nahe Mün-

Veras Flimmerkiste

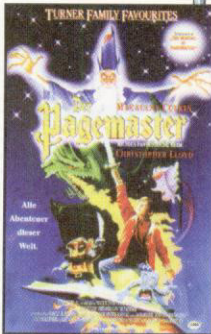
Von **Casper**, einer witzigen und spritzigen Komödie von UIP, plant Interplay für den Spätherbst eine Umsetzung auf PC-CD-ROM, aber bereits jetzt kann man sich den Streifen in den deutschen Kinos ansehen. Für Regisseur Brad Silberling ist es der Debütfilm, doch Produzent Steven Spielberg setzt große Hoffnungen in ihn.



CASPER

Die raffgierige Carigan Crittenden (Cathy Moriarty) hat ein baufälliges Schloß geerbt, in dem es spuken soll. Außerdem heißt es, daß irgendwo im Schloß ein Schatz versteckt sein soll. In das Gemäuer mit dem klangvollen Namen Whipstaff zieht die Halbwaise Kat Harvey (Christina Ricci) mit ihrem etwas exzentrischen Vater (Bill Pullman) ein. Dr. Harvey ist Geistertherapeut und hat die Aufgabe, dem lästigen Spuk ein Ende zu bereiten. Gleich beim Einzug lernt Kat den jungen und liebenswerten Geist Casper kennen, während Dr. Harvey Bekanntschaft mit den wesentlich unfreundlicheren Onkeln von Casper macht, die auf die Namen Stretch, Stinky und Fatso hören. Mit der Zeit entwickelt sich ein freundschaftliches Verhältnis zwischen den Geistern und den Harveys, was der miesen Besitzerin natürlich gar nicht gefällt. Sie schreckt vor nichts zurück. Aber sie hat die Rechnung ohne die Geister gemacht.

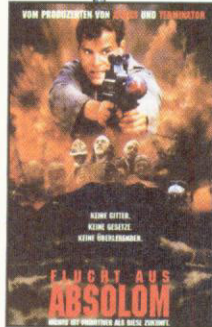
Neu in den Videotheken ist **The Page-master** (FSK ab 6 Jahre, Columbia Tristar), das es ebenfalls als Spiel für den PC gibt. Macaulay Culkin und Christopher Lloyd spielen die Hauptrollen in diesem fantastischen Film.



Richie (Macaulay Culkin) soll etwas für seinen Vater in der Stadt besorgen, doch wegen des Sauwetters hält er kurzerhand an einer Bibliothek an. Ehe er sich's versieht, wird er von sagenhaften Romanfiguren wie Sindbad, dem Seefahrer, und Captain Hook gefangen genommen. So beginnt eine abenteuerliche Reise, in deren Verlauf Richie auch bei Captain Ahab landet und in allerhöchster Gefahr gerät.

Als Kaufvideo ist ab August der Science-fiction-Film **Flucht aus Absalom** (FSK ab 16, Columbia Tristar) im Handel erhältlich. Wer auf Action steht, ist bei diesem Film gut bedient.

Im Jahr 2022 soll der Wille des wegen Mordes verurteilten John Robbins (Ray Liotta) mit psychischen Mitteln gebrochen werden. Nach erfolgloser Folter kommt er auf einen gadenlosen Archipel mitten im Ozean. Die Gefangenen sind in zwei Lager gespalten: Einige Friedfertige stehen einer Mehrheit übelster Kreaturen gegenüber. Für John beginnt eine Hetzjagd auf Leben und Tod...



den jungen Spieler in eine 3D-Zukunft führen, in der ein Dutzend Video-Charaktere schon auf der Lauer liegen. Wiederum reine Lernsoftware ist **Howie's Fun House: The Great Word Adventure**, eine Art Suchworträtsel-Spiel, aber vom Feinsten.

Hier wäre eine deutsche Version natürlich ideal; ob's was wird, hängt, wie so oft, vom Erfolg des englischsprachigen Originals ab.

Prominenz mischt mit

Weitere acht Titel stehen im Produktionsplan für 1995 und 1996. Einer davon wird **Return to Krondor** sein, womit 7th Level seine Rollenspiel-Reihe um Raymond Feists Rifwar-Saga eröffnen wird. Es handelt sich außerdem dabei um das erste Joint Venture mit David Salz-



Monty Python's munterer Zeitvertreib

man und keinem Geringeren als Quincy Jones, 25facher Grammy-Gewinner und Komponist von unzähligen Film- und TV-(Titel-) Melodien. Ferner darf man sich auf einen zweiten Monty-Python-Titel, auf den

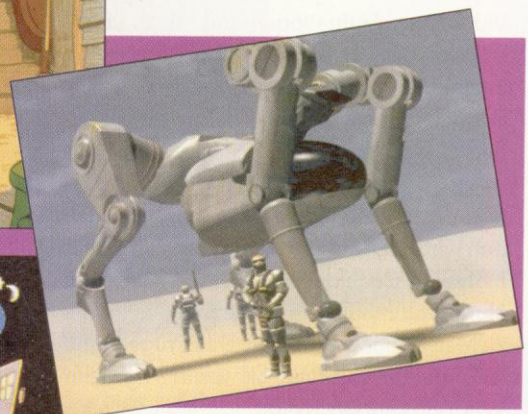
SF-Thriller **Infinity I** sowie auf **Walled City** (in einer Zusammenarbeit mit Distant Thunder) freuen.

Unterdessen sind wir auf das nächste Review eines 7th-Level-Produkts gespannt (Battle Beast wird in wenigen Wochen den Anfang machen). Wenn das, was die Bilder und eine Pressevorführung in Düsseldorf versprechen, eingehalten wird, werden nicht nur Kinder und Jugendliche auf dem siebenten Level, sprich: im siebenten Himmel schweben.

kate



Mit Tuneland fing alles an - 7th Level macht Edutainment unterhaltsam



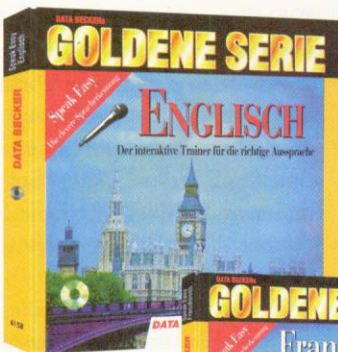
G-Name: Animation vom Feinsten



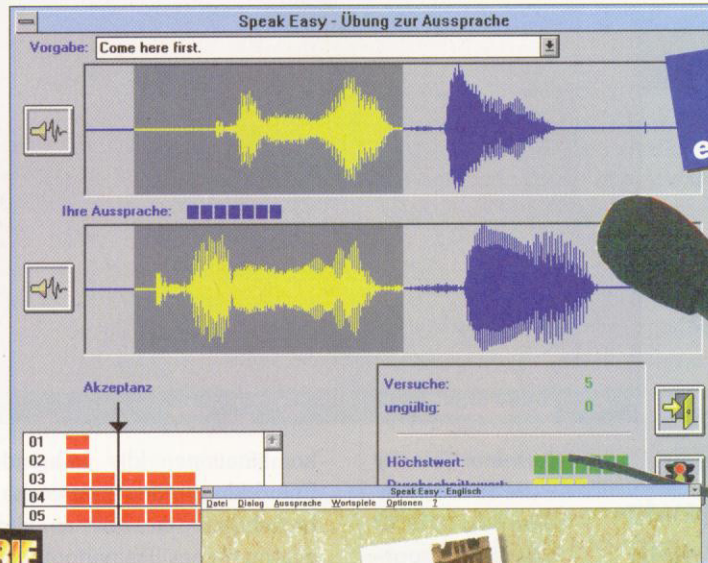
Virgil Reality: Lernen kann Spaß machen

Ausgesprochen genial: Privater Sprechunterricht auf Ihrem PC!

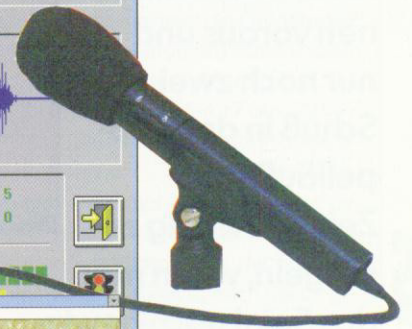
Jetzt schlägt Ihnen auch im Ausland nichts mehr so schnell die Sprache.
Speak Easy verschafft Ihnen im Handumdrehen das richtige Gehör.



je nur DM
29,80



Speak Easy!
Sprechen Sie
erst mit Ihrem PC



Speak Easy –
Der interaktive Aussprache-
Trainer Englisch, CD-ROM
ISBN 3-8158-6158-6

Speak Easy –
Der interaktive Aussprache-
Trainer Französisch, CD-ROM
ISBN 3-8158-6161-6

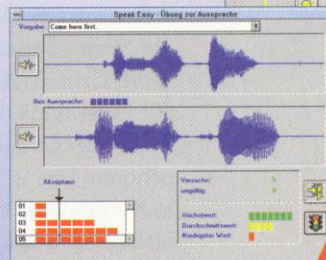
Speak Easy –
Der interaktive Aussprache-
Trainer Spanisch, CD-ROM
ISBN 3-8158-6179-9

jeweils nur DM 29,80

Learning by speaking: Man versteht Sie!

Nur keine Hemmungen. Vor Ihrem privaten Aussprache-Trainer, der selbst die abenteuerlichsten Dialekte erkennt und beantwortet, braucht Ihnen nichts peinlich zu sein. Speak Easy hört Ihnen geduldig zu und sorgt schon nach wenigen Lektionen dafür, daß Sie nicht länger nach Komplimenten für Ihre perfekte Aussprache fischen müssen.

Sie werden hören: Schon beim nächsten Auslandsaufenthalt setzen Sie mit Speak Easy, das Ihre Aussprache detailliert analysiert und mehrstufig bewertet, elegant über Sprachbarrieren und bekommen im Restaurant wirklich das, was Sie bestellen wollten. Aber nicht nur dort. Denn im Dialog mit Ihrem PC machen Sie Ihre Aussprache in 30 Lektionen fit für den gesamten Urlaub. Da werden nicht nur Ihre Ohren Augen machen!



16bit-Soundkarte und
Mikrofon erforderlich

Nie mehr sprachlos!

DATA BECKER GmbH & Co. KG, Postfach 102044, 40011 Düsseldorf
Bestellen Sie rund um die Uhr:
Tel. (0211) 9331-400, Fax (0211) 9331-399

- ☐ Speak Easy Englisch (6158)
- ☐ Speak Easy Französisch (6161)
- ☐ Speak Easy Spanisch (6179)

Zahlungsart:
☐ Ich zahle per Nachnahme.
☐ Ich lege einen Verrechnungsscheck bei.

☐ Ich zahle bequem per Abbuchung durch DATA BECKER (Bitte Bankverbindung angeben und unterschreiben!).
(zzgl. DM 6,90 Versandkosten innerhalb Deutschlands, entfällt ab einem Bestellwert von DM 50,-)

Jetzt bestellen!

Kto.-Nr.: _____ BLZ: _____
Bei Kreditinstitut: _____
Datum, Unterschrift: _____
Name, Vorname _____
Straße _____
PLZ/Ort _____

09 22 07

- **Speak Easy: Die interaktiven Aussprache-Trainer für Ihren PC**
- **Englisch, Französisch und Spanisch in 30 Lektionen urlaubsgerecht aufbereitet**
- **Lernen mit Spaß: Verschiedene Wortspiele für zwischendurch**
- **Ihre Aussprache wird automatisch analysiert und bewertet**
- **Verschiedene Schwierigkeitsgrade (Toleranzen) sind einstellbar**
- **Der integrierte, kleine Diktat-Trainer ist die ideale Ergänzung zu den Ausspracheübungen**
- **Fantastisches Preis-/Leistungs-Verhältnis**

DATA BECKER



ERFOLGREICHER SPIEL

Cheaten, aber

Fünf Höllendämonen voraus und nur noch zwei Schuß in der Doppelläufigen – Zeit, ein wenig zu mogeln, wenn man das Spiel noch gewinnen will. Wer's richtig anstellt, hat mehr Erfolg, ohne dabei den Spielspaß zu trüben.

THEMA

Um die meistens versteckten Cheats in einem Spielprogramm zu finden oder den Kontostand in einem Savegame zu modifizieren, muß man kein Genius der Maschinenprogrammierung sein (obwohl es natürlich nicht schadet). Meistens sind es ganz einfache Tricks und Tools, mit deren Hilfe man den Programmiergeheimnissen auf die Spur kommen kann. Auch wenn eine Spielidee noch so innovativ ist, so weisen doch fast alle Programme ähnliche Strukturen auf, und dort kann man ansetzen.

Je nach Art des Programms kommen verschiedene Standardmöglichkeiten in Frage. Bei einer Simulation, in der man unter ständigen Geldnöten leidet, wird man am schnellsten bei der Analyse der Savegames fündig – sofern das Speichern überhaupt möglich ist. Bei einem Jump'n'Run gibt's meistens geheime Tasten-

Terminal Velocity – die Suche nach dem Begriff GOD offenbart Cheat-codes satt

kombinationen (die während der Entwicklung für Testzwecke gebraucht werden), oder es wird ein automatisches Trainertool wie das Action Replay eingesetzt.

Wer sucht, der findet

Es gibt ein paar Standardregeln, die man beachten sollte, wenn man nach Cheats für ein Spiel sucht. Der billigste Weg, der häufig zum Erfolg führt, ist die Suche nach bestimmten Schlüsselwörtern in den Programmdateien. Dazu verwendet man einen beliebigen Dateibetrachter mit Suchmöglichkeit (zum Beispiel enthalten Festplattenmanager wie X-Tree Gold entsprechende Werkzeuge, es gibt aber auch geeignete Shareware-Programme).

Das erste Schlüsselwort, mit dem die Suche beginnen sollte, ist das Wort "CHEAT". Durchsucht werden alle Dateien mit den Endungen EXE, COM oder OVL, die zum Programm gehören. Das ist so einfach, wie es sich anhört und liefert häufig auf Anhieb die gewünschten Ergebnisse – nämlich die geheimen Codes, die unmittelbar im Umfeld des Suchworts stehen. Das Durchsuchen der Datei IMUSE.EXE bei *Dark Forces* bringt zum Beispiel auf diese Weise gleich eine ganze Liste von Cheats.

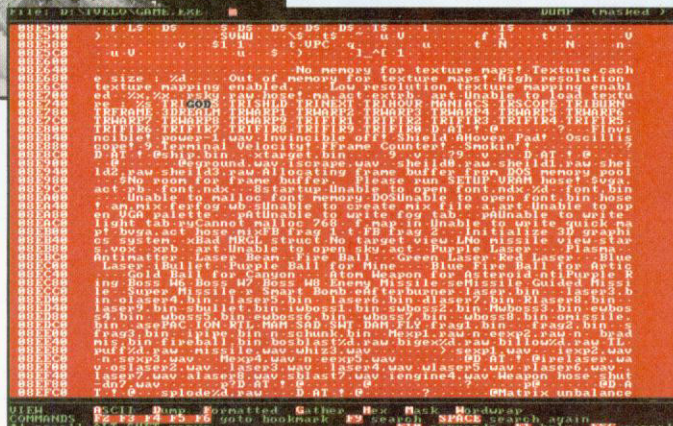
Auch wenn man nur einen Hinweis wie "CHEAT MODE ON"

findet, kann man wenigstens sicher sein, daß es einen Cheat Mode gibt, und daß sich die weitere Suche lohnt. Und die Schlüsselwörter sind meistens dieselben: "GOD MODE" oder besser noch einfach nur "GOD", "TOGGLE", "DEBUG", "EDITOR", "INVIN", "PARAM" oder "DEVEL". Oftmals kommen so auch undokumentierte Kommandozeilenparameter zum Vorschein, die man beim Programmaufruf übergeben kann, um in spezielle Spielmodi zu gelangen. So kann man zum Beispiel bei *Skyrealms of Jorune* die umfangreichen Cheat-keys aktivieren.

Große EXE-Dateien sollte man auf jeden Fall einmal genauer unter die Lupe nehmen. In der Nähe des Dateiendes gibt es meistens größere Mengen lesbaren ASCII-Text, der unter Umständen wertvolle Hinweise enthält. Zwischen den ganzen Menütexten und Fehlermeldungen sind die Wortkombinationen zum Eintritt in Cheat-Modi häufig versteckt. Bei *Descent* findet man unter anderem den Begriff GABBAGAB-BAHEY, den Begrüßungsruf der Internationalen Ramones-Fans. Der hat nichts mit dem eigentlichen Programmablauf zu tun, sondern öffnet als illuminatorischer Gesinnungsgruß ungeahnte Möglichkeiten, wenn man ihn während des Spiels eingibt. Wenn's mit einem gefundenen Begriff auf Anhieb nicht klappt, dann ist allerdings noch ein wenig "klassisches Hacken" gefragt. Nicht selten wirkt ein Geheimcode nur, wenn man ihn an einer bestimmten Stelle im Spiel einsetzt. Das kann im Pausenbildschirm oder in einem bestimmten Untermenü der Fall sein, und am besten hilft das eifrige Ausprobieren.

Savegames

Findet man trotz intensiver Suche keinen Hinweis auf Cheats, sollte



richtig

man sich als nächstes über die sogenannten Savegames hermachen. Spiele, bei denen sich Spielstände abspeichern lassen, bieten oftmals phantastische Eingriffsmöglichkeiten. In den Speicherdateien sind so wichtige Faktoren wie Geldbeträge, Anzahl der Leben oder gar Leveldaten definiert. Jetzt wird es ein wenig komplizierter, denn um entsprechende Eintragungen überhaupt zu finden, sind Kenntnisse über das hexadezimale Zahlensystem nötig.

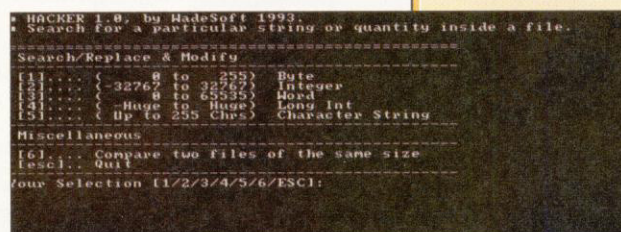
Betrachtet man nämlich ein Savegame mit einem Dateibetrachter, dann offenbart sich auf den ersten Blick nur eine schier endlose Reihe von Zahlen-/Buchstabenkombinationen, die in Spalten mit Zweierpaaren angeordnet sind. Jedes Ziffern paar repräsentiert einen Wert zwischen 0 und 255. Wie man Zahlen vom hexadezimalen in das gewohnte dezimale Zahlensystem umrechnet, steht in der Infobox. Wer es gerne einfacher hat, kann auch ein Umrechnungsprogramm einsetzen.

Folgendermaßen geht man vor, um ein Savegame zu knacken: Angenommen, ein Simulationsspiel bietet anfangs 100 DM Grundkapital, und jeder Zug eines Spielers kostet 1 DM. Man startet das Spiel und speichert sogleich, bevor auch nur eine müde Mark ausgegeben wurde. Dann macht man einen Zug, überprüft, ob sich auf dem Konto nun der Betrag von 99 DM befindet und speichert erneut auf einem zweiten Speicherplatz. Nun verläßt man das Spiel und lädt die Speicherdateien nacheinander in einen Hex-Editor. Im ersten Savegame sucht man nach dem Hex-Wert 64 (dezimal 100), im zweiten nach dem Hex-Wert 63 (dezimal 99). Die entsprechenden Hex-Werte ermittelt man vorher mit Hilfe eines entsprechenden Werkzeugs oder einer Umrechnungstabelle. Natürlich ist

es nicht selten der Fall, daß der Suchwert im Savegame mehrmals vorkommt. Wenigstens beim ersten Speicherstand muß man sich also die Mühe machen und alle Fundorte notieren, um herauszufinden, welche Position sich tatsächlich im zweiten Savegame entsprechend verändert hat.

Checksummen

Wurde man an nur einer Stelle fündig, kann man sich gleich an eine Änderung heranwagen. Sicherheitshalber ist aber anzuraten, das unveränderte Savegame zu kopieren und an anderer Stelle aufzubewahren, damit man im Zweifelsfall darauf zurückgreifen kann. Anschließend trägt man an der Fundstelle probeweise den höchstmöglichen Wert von hexadezimal FF ein, speichert, startet die Simulation erneut und lädt das modifizierte Savegame. Wenn alles mit rechten



Dingen zugeht, sollte das Spielkonto nun ein Guthaben von 255 DM aufweisen.

Erhält man von der Simulation dagegen nur eine Meldung wie "Ungültiges Savegame", so wird wahrscheinlich irgendwo eine Checksumme angelegt, mit der sich das Programm gegen unerlaubte Manipulationen zu schützen sucht. Aber auch in diesem Fall sind Hopfen und Malz noch nicht verloren, denn auch solche Checksummen können mit ähnlichen Verfahren geknackt werden.

Typischerweise wird eine Prüfsumme erzeugt, indem alle Werte des Savegames addiert und an einer bestimmten Stelle innerhalb des Spielstands abgespeichert werden. Beim Laden addiert das Programm erneut alle Werte und vergleicht sie mit der beim Abspeichern angelegten Prüfsumme. Der Trick: In den zwei Speicherdateien aus dem vori-

Hexadezimal

Wer mit Speicherdateien hantiert, muß eine wichtige Hürde nehmen. Ein PC rechnet nämlich nicht wie die meisten von uns dezimal, sondern binär – nur mit Hilfe der Ziffern 0 und 1 bzw. entsprechenden elektrischen Zuständen. Um die Kommunikation zu erleichtern (binäre Zahlen sind verständlicherweise enorm groß), wird zur Zahlendarstellung im Zusammenspiel von PC und Anwender ein weiteres, das Hexadezimalsystem eingesetzt. Das verwendet nicht zehn Ziffern wie das Dezimalsystem oder nur zwei Ziffern wie das Binäre, sondern gleich 16 Ziffern. Die ersten 10 sind mit dem Dezimalsystem (0–9) identisch, dazu kommen die Buchstaben A–F (dezimal 10–15). Was auf den ersten Blick überkompliziert erscheint, wird schon viel durchsichtiger, wenn man einmal die Grundregeln von Zahlensystemen betrachtet. Im vertrauten Dezimalsystem wird zum Beispiel jede Zahl auf der Basis 10 "errechnet". Der Wert 7 ist das Ergebnis aus $0 \cdot 10 + 7$, der Wert 17 aus $1 \cdot 10 + 7$ und der Wert 57 aus $5 \cdot 10 + 7$. Dieses Prinzip bleibt in anderen Zahlensystemen gleich. Dezimal 7 ist hexadezimal $0 \cdot 16 + 7 = 7$, dezimal 17 ist hexadezimal $1 \cdot 16 + 1 = 11$, und dezimal 57 ist hexadezimal $3 \cdot 16 + 9 = 39$. Jede Hexadezimalzahl setzt sich also ebenfalls aus dem Multiplikator, der Basiszahl und dem Restwert zusammen. Und damit ist auch die umgekehrte Rechnung eigentlich ganz einfach: Hexadezimal 57 ist $5 \cdot 16 + 7 = 87$ (dezimal) oder BB ist $11 \cdot 16 + 11 = 187$ (dezimal).

gen Beispiel wird nach einem zweiten Wert gesucht, der sich (in diesem Beispiel) um den Faktor 1 verringert hat. Nach ein wenig Rechenarbeit kann dann auch hier der Wert entsprechend abgeändert werden (der in Savegame 2 modifizierte Betrag wurde von 99 DM auf 255 DM erhöht. Zur Checksumme muß also das Ergebnis von $255 - 99 = 156$ oder hexadezimal 9C addiert werden).

Es gibt zwar noch andere Verfahren zum Erzeugen einer Prüfsumme, aber weil die meisten Spieleprogrammierer keinen besonderen Aufwand an Savegames verschwenden, wird immer ein sehr einfaches und mit wenig Knobelei zu durchschauendes Verfahren angewendet.

Zur Analyse von Savegames gibt es in der Sharewareszene mittlerweile eine Reihe von nützlichen Tools, mit denen Mogelwillige noch einfacher zum Ziel kommen. Sehr sinnvoll ist es zum Beispiel, die beiden Savegames vergleichen zu lassen und danach eine Liste aller Dateipositionen anzufordern, bei denen sich der Wert um einen be-

**Savegames
vergleichen mit
höchstem Bedie-
nungskomfort –
der HACKER
macht's möglich**

stimmten Faktor verringert oder vergrößert hat. Die besten Werkzeuge werden – wie schon erwähnt – in der Fortsetzung dieses Beitrags im nächsten Monat ausführlich vorgestellt.

Hinterhältig

Wenn die bisher genannten Verfahren beide nicht greifen, ist das immer noch kein Grund zum Aufgeben. Abseits einiger unerlaubter Verfahren (das sogenannte Disassemblieren und Debuggen der eigentlichen Programmdateien verstößt gegen Copyright-Bestimmungen) gibt es weitere legale Tricks, um die Kontrolle über bestimmte Teile eines Spielprogramms zu bekommen. Die Rede ist von sogenannten Trainer-Makern, deren bekanntester und hartnäckigster Vertreter wohl das Action-Replay-Modul sein dürfte. Das arbeitet ähnlich wie bei einer Savegame-Analyse, nur daß Änderungen direkt beim Programmablauf im Speicher untersucht werden. Bevor das Spielprogramm geladen wird, installiert man für diesen Zweck ein speicherresidentes Analyseprogramm. Das versteckt sich in einem freien Speicherbereich und wartet auf eine bestimmte Tastenkombination. Wird sie erkannt, dann wird

eine kurze Nachricht ausgegeben, daß der Trainer-Maker installiert wurde.

Nun wählt man einen eindeutigen Wert, den man ändern möchte. Bei einem Jump'n'Run bietet sich zum Beispiel die Anzahl der Leben an. Gibt's zu Anfang fünf Leben, betätigt man die Tastenkombination zur Aktivierung des Trainer-Makers, bevor man eins der Leben verliert. Dieser hält das laufende Spielprogramm an, merkt sich, was es auf dem Bildschirm zu sehen gab, und läßt sein eigenes Menü erscheinen. Nun stehen je nach Qualität des Trainer-Makers mehr oder weniger Suchmöglichkeiten zur Verfügung. Dem Beispiel folgend, läßt man alle Speicherstellen notieren, die bei der Aktivierung des Trainer-Makers den Wert 5 erhielten. Das Programm notiert alle Fundstellen automatisch.

Nun geht's zurück zum Spiel, wo die Spielfigur nun möglichst schnell in den frühen Tod getrieben wird. Anschließend wird abermals der Trainer-Maker aktiviert, und der Restwert verbliebener Leben wird gesucht. Die gemeldete Anzahl von Fundstellen hat sich jetzt deutlich verringert. Ist sie immer noch größer als 1, dann wird eine neue Runde eingeleitet: spielen, ein Leben verlieren,

Restwert suchen lassen. Wenn schließlich nur eine Fundstelle übrig bleibt – oder wenigstens eine überschaubare Menge von Speicheradressen – dann kann mit entsprechenden Änderungen ermittelt werden, ob die durchschnittliche Lebenserwartung der Spielfigur gewachsen ist. Ist das der Fall, kann der Trainer-Maker beim nächsten Spiel gleich zu Anfang aktiviert und angewiesen werden, die entsprechende Speicheradresse zu überwachen und dafür zu sorgen, daß stets ein bestimmter Wert erhalten bleibt.

Don't Die Hard

Es kommt vor, daß sich ein Programm hartnäckig dagegen sträubt, den vorhandenen Speicherplatz mit einem Analyseprogramm zu teilen. Dann hilft ein Hardwarezusatz wie das Action Replay. Das kleine Zusatzmodul wird in einem freien 8-Bit-Steckplatz untergebracht und hat einen roten Panik-Button, dem kein Spiel etwas entgegenzusetzen hat. Während nämlich Trainer-Maker auf Softwarebasis immer die Rechnerkapazität und den Speicherplatz mit dem Spielprogramm teilen müssen, hat das Action Replay seinen eigenen Prozessor und Speicher.

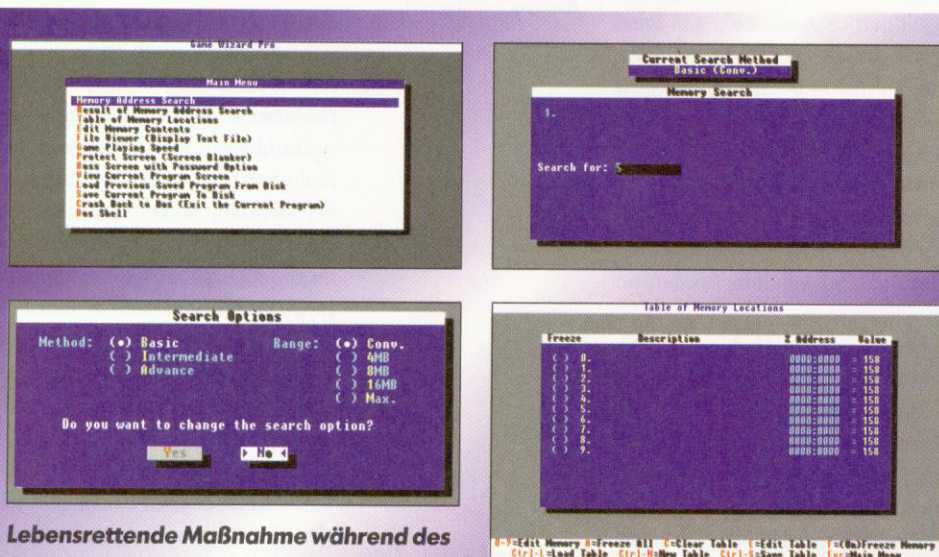
Der Rechner wird vom Action Replay also hardwaremäßig angehalten; der vom Analysesystem benötigte Speicherplatz wird in den Action-Replay-Speicher ausgelagert und nach der Analyse wieder zurückgeschrieben. Außerdem können mit dieser Hilfe gleich mehrere Speicherstellen überwacht werden, so daß zum Beispiel weder Leben noch Munition und Geld im Spiel jemals ausgehen. Die gefundenen Adressen können mit ausführlichen Beschreibungen abgespeichert und später weiterverwendet werden.

Weil nicht die Spielprogramme direkt, sondern nur temporäre Speicherdaten modifiziert werden, geht man auch nicht die Gefahr einer Copyright-Verletzung ein. Man muß noch nicht einmal selbst analysieren, denn Cheatlisten mit Adressen für alle gängigen Spiele finden sich auf zahlreichen Monats-CDs oder in vielen Mailboxen in einsatzbereiter Form.

tom

Umrechnungstabelle

Dezimal	Hexadezimal
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	A
11	B
12	C
13	D
14	E
15	F



Lebensrettende Maßnahme während des Spielablaufs: Trainer-Maker wie der Game Wizard Pro zaubern unbegrenzte Gesundheit

Traumwohnung mit Garten für je DM 29,80!

Pläne von
WOHNUNGS- und
GARTENplaner
100%-ig
kompatibel!



Der Grundrißplan ist schnell erstellt, denn Mauern, Fenster und Türen werden automatisch eingesetzt. Mit der Maus platzieren Sie spielend die Möbelsymbole in den Räumen.

Anschließend laden Sie den Plan einfach in den GARTENplaner.

Wohnung zu eng, Ihre grüne Insel saft- und kraftlos? Hier ist Ihr Weg zur Traumwohnung mitten im grünen Paradies. Für je DM 29,80 erhält Ihre Wohnung neuen Schwung und Ihre Gartenträume nehmen endlich Gestalt an.

Jetzt können Sie Wohnung und Garten komplett „wie aus einem Guß“ auf dem PC planen. Mit dem WOHNUNGS- und dem GARTENplaner lassen sich die Pläne beliebig zwischen den Programmen austauschen und weiterbearbeiten. Z. B. erstellen Sie mit dem WOHNUNGSplaner komfortabel einen Grundrißplan: Mauern, Fenster und Türen werden automatisch eingesetzt. Nachdem Sie nun die Möbelsymbole mit der Maus platziert haben, laden Sie den Plan einfach in den GARTENplaner ein. Sie gestalten Ihren Traumgarten und lassen zu guter Letzt die Pflanzen „wachsen“, um zu sehen, wie alles in 10 Jahren aussieht.

DATA BECKERS
WOHNUNGSplaner
CD-ROM
ISBN 3-8158-6144-6

DATA BECKERS
GARTENplaner
CD-ROM
ISBN 3-8158-6132-2

je DM 29,80

Jetzt können Sie das Haus bedachen. Anschließend errichten Sie einen Gartenzaun oder Hecken und pflanzen Bäume, Sträucher und Blumenbeete. Wenn Ihr Traumgarten perfekt ist, lassen Sie Ihr Grün mit einem Mausklick einfach wachsen.

GARTENplaner CD:

- Der fantastische Planer für Garten, Terrasse, Veranda, Balkon, Winter- und Kleingarten
- Mit über 200 Symbolen für Bäume, Sträucher, Blumen, Gartenmöbel, Teich, Pool usw.

WOHNUNGSplaner CD:

- Der perfekte Planer für Wohnung und Haus
- Mit über 450 Symbolen geordnet in 7 Symbolbibliotheken: vom Schrank bis zur Zimmerpflanze
- Jetzt inklusive integriertem Ideenbuch mit zahlreichen Einrichtungsvorschlägen und -fotos sowie automatischer m²-Berechnung

DATA BECKER

Ja, ich lasse meine Wohnträume Gestalt annehmen!

DATA BECKER GmbH & Co. KG, Postfach 102044, 40011 Düsseldorf
Bestellen Sie rund um die Uhr:
Tel. (0211) 9331-400, Fax (0211) 9331-399

- ☐ WOHNUNGSplaner CD (6144)
☐ GARTENplaner CD (6132)

Zahlungsart:

☐ Ich zahle per Nachnahme.

☐ Ich lege einen Verrechnungsscheck bei.

☐ Ich zahle bequem per Abbuchung durch DATA BECKER (Bitte Bankverbindung angeben und unterschreiben!).
(zzgl. DM 6,90 Versandkosten*, entfällt ab einem Bestellwert von DM 50,-)

Jetzt bestellen!

Kto.-Nr.: _____ BLZ: _____

Bei Kreditinstitut: _____

Datum, Unterschrift: _____

Name, Vorname _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

09 22 18

Schmökern und daddeln

Vom Buch zum Spiel – und umgekehrt: PC Spiel ging der Frage nach, welche Bücher bislang den Sprung auf den Computer geschafft haben. Wo lohnt das Schmökern, wo das Daddeln?

Es war ein weiter Weg vom Textabenteurer zum "Interactive Movie": Was einmal mit Infocoms Klassiker *Per Anhalter durch die Galaxis* als Text-only-Adventure begann und der Buchvorlage auch am Rechner noch sehr ähnlich sah, ist mittlerweile zum bildschirm- und abendfüllenden Augenschmaus geworden.

In puncto Outfit hat sich also in den letzten zehn Jahren eine Menge getan. Obwohl: Wann immer ein Roman in ein Computerspiel konvertiert wurde, geschah dies in Form eines Adventures. Und immer stammte die Vorlage aus dem Bereich der Science-fiction- oder Fantasy-Literatur.

Die Erklärung dieser beiden Phänomene findet sich in der Natur und der Tradition von Computerspielen. Die Umsetzung eines Buchs als Adventure bietet sich geradezu an,

denn als einzige Spieleattung kann das Adventure eine Erzählstruktur vorweisen, die der eines Romans zumindest verwandt ist. Beide erzählen eine Geschichte und besitzen eine Handlung, die durch aktive Charaktere vorangetrieben wird. Sicher, auch im Film wird eine Geschichte erzählt, doch müssen für eine Umsetzung Erzählelemente hinzugefügt werden. Beim Buch sind diese Elemente aber so detailliert vorhanden, das sie für das Spiel einfach nach Bedarf reduziert werden können – das macht die Arbeit einfacher.

Adventures sind auf dem Computer aber seit jeher die Spielwiese für Fantasy und Science-fiction. Erst auf dem Computer (oder im Film) werden phantastische Welten sichtbar und erlebbar. So wird aus Phantasie eine faszinierende (Ersatz-)Wirklichkeit. Und dieser Faszination erliegen schon seit einem Jahrzehnt Generationen von Adventure-Spielern.

Skurrile Klassiker

Mittlerweile sind auch nahezu alle Klassiker der SF und Fantasy umgestrickt worden. So versuchte sich die amerikanische Software-Firma Tsunami 1993 an Larry Nivens

Die Anfänge

Es begann mit einem Babel-fisch: Vom Branchenpionier Infocom stammt eine der ersten und eine der liebevollsten Umsetzung eines Bestsellerbuchs. Douglas Adams' "Per Anhalter durch die Galaxis" wurde mit eben jenem Humor auf die Monitore gezaubert, die auch das

Buch auszeichneten. Und da Grafiken vor zehn Jahren noch nicht zum Standard gehörten, kam auch der Sprachwitz bei diesem Text-pur-Adventure nicht zu kurz.

Bunter trieb es 1985 dann der Herr der Ringe. Das erste Buch der Trilogie wurde ordentlich, wenn auch inhaltlich verkürzt, in Szene gesetzt – und die mageren Grafiken ließen damals noch viel Raum für die eigene Phantasie.

8-Bit-Nostalgie: Lord of the Rings auf dem Sinclair Spectrum



Ungeschlagen: Per Anhalter durch die Galaxis als Spiel und Buch

Rustikal: Terry Pratchetts Scheibenwelt ist unserer kugelförmigen nicht unähnlich

Ringworld. Das Buch gehört zu den skurrilsten Werken der Science-fiction-Literatur. Die Idee: Im Welt-raum existiert eine Welt in Ringform, auf dessen Innenseite verschiedene Völker wohnen, die längst nicht mehr wissen, wer eigentlich die Ringwelt geschaffen hat. Von der Erde bricht eine Expedition auf, die auf der Ringwelt mit der geheimnisvollen Rasse der "Puppeteers" zusammentrifft.

Das Spiel von Tsunami orientiert sich allerdings nicht so sehr an der Handlung des Buchs, sondern benutzt im wesentlichen nur die Charaktere. Die Atmosphäre des Spiels ist deshalb ganz ordentlich, aber als Umsetzung des Buchs ist es ein wenig zu mager. Die gesamte Reise zur Ringwelt fällt im Spiel weg, die Handlung setzt erst mit der Ankunft auf die Ringwelt ein. Und unter Adventure-Maßstäben ist das Spiel für heutige Qualitätsansprüche allerhöchstens Mittellaß.

Discworld statt Ringworld

Mehr Erfolg erzielte in diesem Jahr die Adventure-Konvertierung von



Neu: Der „Schrubber“ für den Datenschrott

Chaos auf der Festplatte? Frust bei der Suche nach herrenlosen Dateien oder Systemeinträgen? Ärger mit überflüssigem Datenschrott? **Damit ist jetzt Schluß!** Mit QuickEx putzen Sie mit einem Mausklick Ihre Platte. Ab sofort können Sie Software testen soviel Sie wollen - ganz ohne zeitaufwendiges Nachspiel. **Fegen Sie bei Bedarf mit QuickEx allen Datenschrott von Ihrer Platte.** So genial einfach und praktisch war's noch nie!

Genial
und nerven-
schonend



QuickEx für Windows
Diskette, DM 29,80*
ISBN 3-8158-6101-2

nur **DM 29,80**

*unverbindliche Preisempfehlung



1.

Sie wollen ein Windows-Programm (z. B. Shareware) nur zum Ausprobieren installieren?

Kein Problem: Vor der Installation erfaßt QuickEx die derzeitige Konfiguration Ihres Systems, so daß das Programm diese problemlos rekonstruieren kann.

2.

Installieren Sie Ihre Software ganz einfach unter der komfortablen Oberfläche von QuickEx für Windows. Jetzt können Sie das Programm in aller Ruhe testen und entscheiden, ob Sie es weiter nutzen oder direkt wieder deinstallieren möchten.

3.

Wenn Sie die seit der Konfigurationsanalyse installierte Software nicht nutzen möchten, „wischen“ Sie sie per Knopfdruck ganz einfach von Ihrer Festplatte – inklusive aller dazugehörigen Dateien sowie den Einträgen in den Systemdateien.

So entlasten Sie Ihre Systemressourcen, sparen Arbeitsspeicher und wertvolle Bytes auf Ihrer Festplatte. Und falls Sie die Software behalten wollen: Ein Mausklick genügt, und das Programm verbleibt auf der Festplatte.

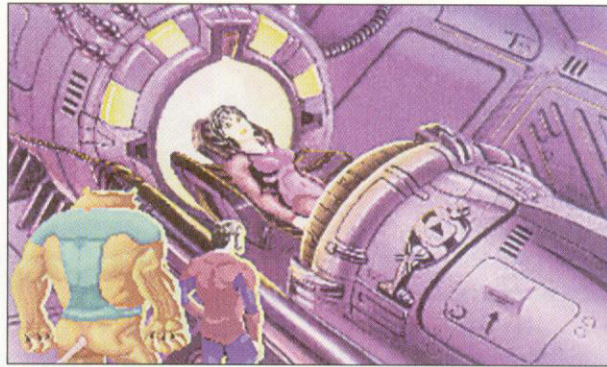
DATA BECKER

Bestellen rund um die Uhr:

Tel.: (0211) 9331-400, Fax: (0211) 9331-399

Flügelahm

Nicht jedem tollen Spiel folgte ein tolles Buch. Jim Murdochs Adaption des Kampfspiels *Rise of the Robots* liest sich wie Hackfleisch (erhältlich nur in Englisch), und auch die diversen *Wing-Commander*-Romane torkeln flügelahm durch spröde Wort-Konstrukte (deutsch bei Bastei/Lübbe). Ebenfalls nur auf der Insel erschien jüngst ein *Battletech*-Roman – Qualität unbekannt.



Bedingt spielsenswert:
Ringworld in der Software-
Variante

Terry Pratchetts grandioser *Discworld*. Ähnlich wie bei "Per Anhalter durch die Galaxis" ist bei dieser Umsetzung der schräge, skurrile Humor im Spiel erhalten geblieben. Grafisch ein Augenschmaus, entführt *Discworld* die Spieler in die magische Scheibenwelt, die auf vier riesigen Elefanten thront und auf der Drachen ihr Unwesen treiben. Zwar werden auch hier Pratchetts Romane hauptsächlich als Stoffvorlage für Figuren und Orte benutzt, doch sowohl als Adventure als auch in puncto Atmosphäre ist *Discworld* überzeugend. Einen zweiten Teil kann Hersteller *Psygnosis* also getrost in Auftrag geben, gibt es doch in dem Romanzyklus noch genügend Stoff für witzige Dialoge und Situationen.

Der andere Weg

Bei Pratchett lohnen demnach die Bücher wie auch das Spiel, bei *Ringworld* ist immerhin noch das Buch ein Genuß. Wie aber sieht es aus, wenn erfolgreiche Spiele den Weg in die Literatur finden?

Mittlerweile reicht schon eine zweitklassige Rahmenhandlung, die als gefälliger CD-Füller bei fast jedem Spiel dabei ist, um eine Zweitverwertung in Buchform zu sichern. Selbst simple Actionspiele wie *Rise of the Robots* (siehe Kasten) haben so den Weg ins Bücherregal gefunden.

Das Ergebnis der literarischen Verwertung ist jedoch nur zu oft beklagenswert. Die Autoren schustern die Rahmenhandlung zu platten Dialogen zusammen, und damit der Lesestoff die Seiten füllt, werden

haarsträubende Details dazuerfunden.

Eine der wenigen löblichen Ausnahmen ist mit Sicherheit *Battle Isle*. Das Spiel war und ist einer der großen Renner auf dem Strategiesektor und mit zwei Teilen sowohl als Spiel wie auch als Roman auf dem Markt vertreten.

Der Autor Stefan Piasecki hat es verstanden, das von ihm mitgestaltete Spieldesign von *Battle Isle 1 & 2* in eine größere Rahmenhandlung einzubetten, die so im Spiel nicht zu sehen war. Geht es im Spiel vor allem um das Ziehen von Kampfeinheiten, um das Gefecht zwischen Soldaten, Panzern und Flugzeugen, so verzichten die Romane fast völlig auf die malerische Beschreibung des Schlachtgetümmels.

Statt dessen widmet sich Piasecki in den Büchern den Schwierigkeiten der Energieverknappung und erzählt von den Spannungen und Intrigen, die innerhalb des drullischen Volkes bestehen, das gegen das Robot-Imperium Titan-Net kämpft. Die Charaktere sind liebevoll ausgefeilt, haben ihre "menschlichen" Schwächen und Stärken – so wird dem

Leser die Identifikation leichtgemacht.

Sein schriftstellerisches Talent macht sich Piasecki nun auch für den dritten Teil der *Battle-Isle*-Saga zunutze, wenn auch in anderer Form: Von ihm stammt das Drehbuch zu "Schatten des Imperiums". Die Story? Dieses Geheimnis wird erst im Oktober gelüftet. □

msu

Die Battle-Isle-Bücher

Wir führten ein Interview mit **Stefan Piasecki**, der das Storyboard zu *Battle Isle 2* entwarf, das Drehbuch zu *Battle Isle 3* schrieb und Autor der *Battle-Isle*-Bücher "Eine Welt im Aufbruch" und "Aristos Diener" ist. Zur Zeit arbeitet Piasecki beim neuen Label *Black Legend*.

Wie hast Du es geschafft, aus der reinen Action des Spiels einen Roman mit richtigen Charakteren zu machen?

ums", jedoch werden hier bereits die Grundlagen für den letzten großen Konflikt gelegt. Und da ich das Drehbuch selbst geschrieben habe, wird auch alles zusammenpassen.

Was macht Dir mehr Spaß: die Arbeit an einem Spiel oder an einem Buch?

Das Bücherschreiben ist natürlich etwas ganz Besonderes. Jeder, der das einmal getan hat, weiß, daß man zwischendurch darunter leidet, die Geschichte hassen lernt. Aber am Ende fühlt man sich einfach nur glücklich, als wäre man real dafür verantwortlich, daß die Hauptpersonen ihre Probleme gelöst haben.

Es gibt immer mehr Spiele, die zu Büchern werden. Werden sich die beiden Medien immer ähnlicher?

Beide Welten haben ihre spezifischen Anforderungen. Wenn man sich die Marktakzeptanz der anderen Bücher zu Spielen ansieht, kommt man zu dem Schluß, daß jemand, der an einem solchen Projekt mitarbeitet, in beiden Welten firm sein muß, um die Vorzüge jeder Seite optimal zu einem Ganzen zu verknüpfen. Bei *Battle Isle* hat es geklappt.

Was wird Dein nächstes Werk sein?

Wenn man endlich selbst einer der berüchtigten Entscheidungsträger ist, stehen einem natürlich viele Wege offen. Aber auf der Computer '95 Anfang November in Köln wird sich bestimmt das eine oder andere Geheimnis lüften lassen.



Bei *Battle Isle* war es so, daß es bereits vorher einige Kurzgeschichten gab, die aber weder verbunden, noch geordnet waren. Wer ein wenig politisch denkt, dem muß einfach klar sein, daß einem derart epischen Konflikt, wie er in *Battle Isle* nachgezeichnet wird, eine Vielzahl anderer Konflikte zugrunde liegen müssen.

Wird *BI 3* logisch an die beiden Bücher anknüpfen können?

Das zweite Buch spielt zwar 20 Jahre vor "Schatten des Imperi-

DIE WILDEN 50'ER

Für PC's
&
Musik-CD-
Player!

Eine multimediale Zeitreise
durch ein wildes Jahrzehnt!



Videos im Format
320 X 240!

James Dean

Über 90 Min. Multimediasvergnügen mit Videos,
Musik, Bildern und allerlei Informationen
in deutscher Vertonung!

- Traumhochzeiten, Könige und Leinwand-Stars!
- Deutschland wird Fußball-Weltmeister!
- Der Beginn der Raumfahrt!
- Hoola-Hoop und sportliche Höchstleistungen!
- Die erfolgreichsten Oldies für Ihre Party!
- Wirtschaftswunderjahre!
- Und viele politische, gesellschaftliche und wissenschaftliche Highlights mehr...



Raumfahrt

Formel 1

Windows 95 (TM)
lauffähig



Die Krönung

Elvis Presley

OLDIES

36 Original Top-Hits
der 50er!

Einige Highlights:

- ☐ Jerry Lee Lewis - Whole lotta shakin' goin' on
- ☐ Bill Haley - See you later - Rip it up
- ☐ Fats Domino - Blue Monday
- ☐ Ritchie Valens - La Bamba - Donna
- ☐ Little Richard - Keep a knockin'
- ☐ Roy Orbison - Ooby dooby
- ☐ Platters - Only you - The great pretender
- ☐ Guy Mitchell - Singing the blues
- ☐ Coasters - Charly Brown
- ☐ Johnny & the Hurricanes - Red River Rock
- ☐ Dave "Baby" Cortez - Happy organ
- ☐ Little Anthony - Tears on my pillow
- ☐ Fabian - Tiger
- ☐ Frankie Ford - Sea cruise
- ☐ u.v.a.m.

Für PC & Musik-CD-Player!

je
Volume

DM 19,95

Erhältlich in den Musik- und Computer-Abteilungen
der großen Kaufhausketten, sowie im guten
Computer-Fachhandel



ROCK AROUND

NICE MUSIC
COMPANY

Copyright © 1995
Nice Music Company GmbH

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung



MicroVision
Software Partner GmbH

Postfach 1906
37295 Eschwege
Tel.: 05451/7459-0
Fax: 05451/70039
Software Copyright © 1995

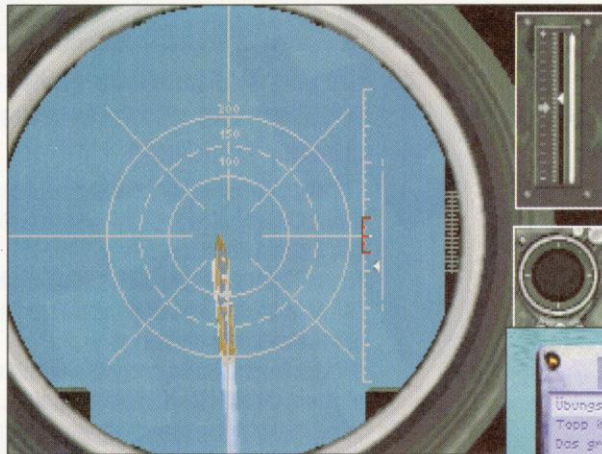
Herkömmliche Geschichtsbücher wirken oft spröde und farblos. Nach der Wäsche des Denkklappens mit derartigen "Weißmachern" erscheint dieser oft noch viel blasser als vorher. Das muß nicht sein. Schließlich gibt es ja auch Spiele, die so etwas unterhaltsam präsentieren.

Schon früh in der Geschichte der Computer erkannten findige Forscher, daß sich geschichtliche Ereignisse sehr gut "erspielen" lassen. Viele erinnern sich z.B. vielleicht an *Kaiser*, das sich trotz schlichter Präsentation schnell ins Herz der Hobby-Regenten spielte. Heute, im Zeitalter der multimedialen Aufklärung, lassen sich solche Themen noch mal so gut verkaufen. Wer also nicht "doom" sterben und mit viel Spaß trotzdem noch etwas lernen möchte, der ist z.B. mit der folgenden Auswahl gut bedient.

1942 Pacific Air War

Als reinrassiger Mischling entpuppt sich **1942 Pacific Air War GOLD** von Microprose. Sowohl die Strategie- als auch die Fans von Simulationen werden angesprochen. Hintergrund des ganzen bildet der Kampf der Alliierten gegen die japanischen Streitkräfte im Pazifik.

In dem Zeitraum 1942/43 gelang es den amerikanischen Truppen, den Japanern, die bis zu diesem Zeitpunkt unbezwingbar erschienen, erhebliche Verluste beizubringen. Entscheidend war vor allem der Einsatz bei den Midway-Inseln, bei



Bitte recht freundlich: ein Bomberflug bei 1942 Pacific Air War

SPIELE MIT GESCHICHTE Per PC durch

dem Flugzeugträger mit ihren Staffeln die wichtigste Rolle spielten. Die Ereignisse dieser Jahre lassen sich nun in 1942 PAW geschichtlich korrekt oder wahlweise mit zu-

mehr auf Action steht, kann aber natürlich ganz konventionell die Rolle eines Piloten übernehmen, was hin und wieder auch während des Strategiespiels angeboten wird. Einzelmmissionen stehen ebenso auf dem Plan wie auch ganze Karrieren, und in diesem Fall spezialisiert man sich auf einen "Fachbereich", z.B. Jagdflieger. Und mit einer Modem-Option kann man schließlich sogar gegen reale Gegner angehen.

Auf jeden Fall bietet das Spiel eine Menge interessantes Geschichtsmaterial wie Fotos, Filme

fällig generiertem Verlauf nachspielen – sowohl auf Seiten der Alliierten, als auch in der Rolle der Japaner, wobei jeweils verschiedene Szenarien zur Verfügung stehen.

Ungewöhnlich für ein Spiel, das in erster

Linie als Flugsimulation präsentiert wird, ist die Möglichkeit, sich ausschließlich einer strategischen Aufgabe widmen zu können, dem sogenannten Flugzeugträgerkampf. Hierbei besteht die Hauptaufgabe des Spielers darin, seine Schiffe, Flugzeuge und Piloten so vorteilhaft wie möglich einzusetzen. Wer



Reine Übungssache. Aces of the Deep macht einem das Lernen leicht

und Karten, die den Hintergrund des Pazifikkrieges verdeutlichen – leider gibt es bisher nur eine komplett englische Fassung.

Aces of the Deep

Wer bei 1942 PAW immer baden geht, sollte sich vielleicht mal als U-Boot-Kapitän versuchen. **Aces of the Deep** von Dynamix bietet da die momentan vielleicht beste Simulation. Hintergrund des Geschehens ist auch in diesem Fall der Zweite Weltkrieg. Ort und Umfeld dagegen sind etwas ganz anderes.

Wiederbelebung

Wer sich eine Karriere als Pilot bei 1942 Pacific Air War erträumt, der wird oft dadurch zurückgeworfen, daß ein abgeschossener Charakter in der Pilotenliste nicht mehr ausgewählt werden kann. Drückt man jedoch während des Absturzes <Alt-Q> und geht wieder zum DOS, bleibt der Pilot erhalten und man kann die letzte Mission wiederholen

die Zeit

Es geht um den Kampf der Deutschen gegen die Alliierten im Atlantik. Ziel der deutschen U-Boote war es, den Gegner an der empfindlichsten Stelle zu treffen, nämlich bei der Versorgung. Aces of the Deep versetzt Spieler in die U-Boote des Zweiten Weltkrieges. Die Aufgabe: sich daran machen, Handelsschiffe oder kleinere Kampfverbände zu versenken.

Das Spiel ist sogar in mehr als einer Hinsicht "lehrreich". So sind unter anderem auch Geometriekenntnisse gefragt (die Sache mit den Winkeln!), wenn Torpedos sicher ins Ziel geleitet oder Schiffsverbände abgefangen werden sollen. Übung macht den Meister! Auch die Instrumentierung der U-Boote wurde peinlich genau nachgearbeitet, so daß die richtigen Knöpfchen zur richtigen Zeit bedient werden wollen. Im späteren Verlauf des Spiels muß man schließlich ständig mit Luftangriffen rechnen, weil sich die Technik der Gegner, genau wie im tatsächlichen Verlauf der Geschichte, ständig weiterentwickelt. Auch in dieser Simulation können Einzelmissionen genau wie ganze U-Boot-Karrieren durchgespielt werden.

Aces of the Deep bietet U-Boot-Simulation pur. Das Gefühl der Enge und die Anspannung beim Abhören des Sonars schlagen einem schon mal den Atem. Zusätzliches Filmmaterial zur CD-ROM-Version bringt den geschichtlichen Durch- bzw. Überblick. Allerdings erinnert Hersteller Dynamix auf einem beigelegten Blatt daran, daß U-Boot-Kriege weder Spaß machten, noch

Eine Kolonie bei
Colonization
kolonisiert vor
sich hin



ein Abenteuer darstellten, sondern viele (unschuldige) Menschen das Leben kosteten.

Oldtimer

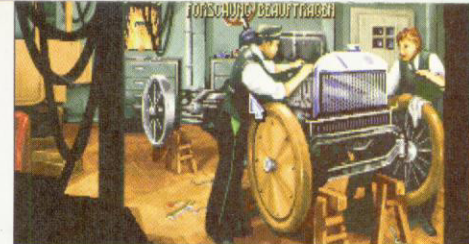
Geschichte muß nicht immer Kriegsgeschichte sein. Der Drang nach Mobilität steht bei **Oldtimer** von Max Design im Vordergrund. Ausgangspunkt des Geschehens ist die Zeit, als findige Tüftler erkannten, daß sich Pferde nur schwer tunen lassen. Also mußte Geeigneteres her. Den Grundstein legte Nikolaus Anton Otto mit seinem Viertaktmotor, der wiederum die Basis für die 1885/86 von Benz und Daimler konstruierten Fahrzeuge bildete. 1899 wurde schließlich das erste Serienauto gebaut, der Victoria-Wagen.

Geschichtlich korrekt führt das Spiel vom Jahr 1886 über die Anfänge der Serienproduktion bis ins Jahr 1929. Um dieses Ziel zu erreichen, muß man in der Rolle eines Automobilpioniers erst einmal ein paar Fabriken bauen und diese mit Testwerkstätten kombinieren. In denen werden dann mit Hilfe verschiedener Motoren, Fahrwerke und Karosserien Prototypen entwickelt. Hat man

Kriegs- kasse

Bei Colonization kann man gleich zu Anfang alle Geldsorgen beseitigen:

- Spielstand abspeichern (Speichernummer merken!) und das Spiel beenden;
- im Verzeichnis COLONIZATION einen Diskeditor aufrufen und die Datei COLO-NY*.SAV laden (der Stern steht hier für die entsprechende Speichernummer minus 1 - z.B. ist COLO-NY00.SAV das an Position 1 gesicherte Spiel);
- die Adresse 0000:05a0 suchen und dort z.B. FFFFFF eingeben (das entspricht 16,7 Millionen harten Talem, wenn das gesicherte Spiel wieder geladen wird).



Die Entwicklung neuer Prototypen ist bei Oldtimer von entscheidender Bedeutung, ...



... was sich dann auch positiv auf die Bekanntheit auswirkt

ein besonders schnittiges Modell entworfen, schickt man es in die Serienproduktion. Das mit dem Verkauf gescheffelte Geld steckt man wieder in die Entwicklung und den Ausbau des Unternehmens, um später völlig unabhängig produzieren zu können.

Überraschend interessant ist auch die Möglichkeit, Rennen zu fahren, um so - im Falle eines Sieges - mit dem Erfolg kräftig Werbung zu machen. Trotzdem ist es kein einfaches Unterfangen, in der jungen Automobilbranche eine führende Position zu übernehmen, denn auch die Konkurrenz fährt einen heißen Reifen.

Die Bedienung des Spiels ist klar und einfach, und das Vergnügen wird mit reichlichen Mengen historischen Filmmaterials kräftig unterstützt. So ziemlich alles wird mit kleinen Schwarzweißfilmchen unterlegt, die für die typische "Klamottenkisten"-Atmosphäre sorgen. Das ist spielerisch und geschichtlich sicherlich nicht nur für Mantafahrer interessant - boah ey.

Colonization

Ein besonders komplexes Spiel, das wieder einen völlig anderen Aspekt der Geschichte beleuchtet, ist **Colonization** von Microprose. Den Hintergrund der Simulation bildet die Besiedlung Amerikas.

Nach der (Wieder-)Entdeckung des Kontinents durch Kolumbus begannen vier Nationen, das Land

THEMA



Colonization bietet viele Möglichkeiten für Hobby-Eroberer

untereinander aufzuteilen. Die Spanier taten sich mit ihren Konquistadoren als erbarmungslose Eroberer hervor, während die Engländer zunächst vor allem Piraterie in spanisch kontrollierten Gebieten betrieben. Die Franzosen quartierten sich im heutigen Kanada ein und suchten zeitweise die Kooperation mit den Indianern, und die Holländer schließlich taten sich im (See-)Handel mit allen anderen Gruppen hervor.

Man ist nun dazu berufen, eine dieser Nationen zu Ruhm, Ehre und Moneten zu verhelfen. Ihren jeweiligen Prioritäten entsprechend, gelten auch für die Wahl einer passenden Strategie unterschiedliche Voraussetzungen. Wichtig ist vor allem die vernünftige Organisation der Tätigkeiten. Will man zum Beispiel den Rothäuten Feuerwasser verkaufen, dann sollte man sie lieber nicht bekriegen. Auf der anderen Seite kann zuviel Goodwill auch ein Handicap sein, denn eine Siedlung, die ständig von Indianern überfallen wird, erweist sich ebenfalls als

nicht rentabel. Jede Aktion muß also sorgfältig abgewogen werden, denn alles hat weitreichende Auswirkungen auf den späteren Spielverlauf.

Glücklicherweise ist Colonization ein Was-wäre-wenn-Spiel und animiert zum Ausprobieren verschiedener Möglichkeiten. Der besondere Reiz des grafisch eher schlichten Spiels besteht darin, daß man die Geschichte nicht nur nachspielen, sondern im Rahmen des Spiels auch verändern kann. Holländisch als Weltsprache? Eine indianisch-französische Mischkultur? Vieles ist möglich, und man verschafft sich einen tiefen Einblick in die Art und Weise, wie kleine Entscheidungen große Auswirkungen haben können.

Colonization wird durch seine fast unbegrenzten Möglichkeiten zur Erschaffung einer mächtigen Nation zum äußerst interessanten Produkt. Die Befehlsoberfläche ist einfach und übersichtlich gestaltet und geizt auch nicht mit Onlinehilfen. Weil alles in Deutsch abläuft,

finden sich Spieler aller Altersgruppen sehr gut zurecht.

Christoph Kolumbus

Christoph Kolumbus von Software2000 scheint auf den ersten Blick nahezu das gleiche wie Colonization zu bieten. Tatsächlich stimmt der geschichtliche Bezug vollkommen überein, aber bei genauerem Hinsehen entdeckt man entscheidende Unterschiede im Spiel.

Eindeutige Schwerpunkte von Christoph Kolumbus sind der Seehandel und die Aufstellung schlagkräftiger Armeen. So stehen im Laufe der Spielzeit schließlich zwölf verschiedene Schiffstypen zur Verfügung, die den historischen Vorbildern entsprechen und ausführlich vorgestellt werden. Von der wendigen Pinasse bis zum Linienschiff (umgebaute Kriegsgaleone) ist alles vorhanden, was das Herz strebsamer Seefahrer hüpfen läßt. Auch armeetechnisch wird mehr als bei Colonization geboten, um sich gegen andere Kolonialmächte zu verteidigen.

Überhaupt hat man hier mehr Wert auf Details gelegt – vor allem, was die Schifffahrt betrifft. So muß eine Mannschaft erst rekrutiert werden, und es sollte sorgfältig in die Ausrüstung investiert werden, damit Schiffe im Falle eines Falles auf hoher See repariert werden können. Für genügend Nahrung ist ebenso zu sorgen wie für entsprechende Handelsware.

Christoph Kolumbus ist also trotz Ähnlichkeiten mit Colonization ein eigenständiges Spiel. Leider gibt es ein paar Fehler. Das Handbuch z.B. läßt sich kaum als solches bezeichnen, und mangelhafte Soundeffekte hinterlassen einen zwiespältigen Eindruck. Gut dagegen ist die Musik der CD-ROM-Version, die vom einschlägig erfahrenen Chris Hülsbeck stammt.

Legions

Legions von Mindscape geht in der Geschichte wesentlich weiter zurück. Daß die Perser nicht immer nur Teppiche hergestellt haben und die Babylonier nicht nur Türme

Kleines Geschichtsalphabet

Spiele mit historischem Hintergrund drehen sich oft auch um Begriffe, die heutzutage nicht mehr allzu geläufig sind. Eine kleine Auswahl zeigt, daß man durchaus auch etwas dazulernen kann, wenn man spielt.

Dampfwagen: erstes Fahrzeug mit Eigenantrieb. 1770 von Joseph Cugnot gebaut.

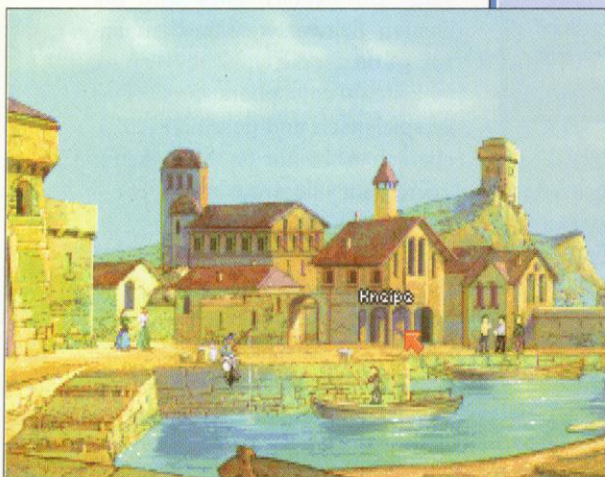
Fat Boy: verniedlichende Bezeichnung für die Atombombe, die über Nagasaki abgeworfen wurde.

Kaleun: So wurden die U-Boot-Kommandanten im Zweiten Weltkrieg genannt. Ursprünglich war's eine Abkürzung von "Kapitänleutnant".

Kaperbrief: die von der jeweiligen Regierung in der Zeit der Eroberung erteilte Erlaubnis, jegliche Schiffe des Gegners zu plündern, ohne im eigenen Land mit Strafe rechnen zu müssen.

Konquistador: spanisch für Eroberer. Die Konquistadoren zeichneten sich durch enthusiastischen Militärgeist aus und führten vernichtende Feldzüge gegen viele Ureinwohner Amerikas.

Patrizier: eine Adelsklasse im römischen und später im byzantinischen Reich des 6. Jahrhunderts. Vom Mittelalter bis in die Neuzeit auch die Bezeichnung für die Gilde reicher Kaufherren im Seehandelsgeschäft.



Ansichtskarte bei Kolumbus. Wo der wohl gerade steckt?

bauten, läßt sich anhand dieses Strategicals gut nachvollziehen. Das Spiel widmet sich der Epoche von 1200 v. Chr. bis ins Jahr 1500 n. Chr. In diese Zeit fielen Aufstieg und Fall verschiedener Reiche und Weltreiche wie Ägypten, Assyrien, Babylon usw. bis hin zum römischen Imperium.

Nach dem Start bietet sich die Möglichkeit, einen bestimmten Abschnitt der Epoche auszuwählen oder ein Zufallsspiel zu starten, bei dem die Anzahl an Imperien und der Schwierigkeitsgrad frei einstellbar sind. Entscheidet man sich für ein historisches Spiel, so sind diese Faktoren zum Teil bereits vorgegeben. Auch gilt es dann, ein bestimmtes Spielziel zu erreichen, wie z. B. die Eroberung von fünf Hauptstädten.

Hat man seine Wahl getroffen, geht es daran, Truppen zu organisieren und zu trainieren, die Wirtschaft anzukurbeln und Kontakte mit anderen Nationen aufzunehmen. Man muß oder sollte dabei nicht immer gleich einen Krieg vom

Zaun brechen, denn diplomatische Beziehungen bringen oft wesentlich mehr Vorteile.

Und Krieg ist nicht gleich Krieg. Statt mit Waffengewalt lassen sich Widersacher unter Umständen auch mit Handelssanktionen in die Knie zwingen, z.B. mit drastischen Preiserhöhungen, wenn man einen Markt monopolartig beherrscht. Auch kleine Geschenke sichern häufig den dringend benötigten Frieden oder stellen ihn wieder her.

Legions ist ein unkompliziertes und dennoch geschichtlich interessantes Spiel, das einen beachtlichen Zeitraum behandelt und dank Modemfunktion im Mehrpersonenspiel noch ein

bißchen mehr Realitätsnähe beschert. Als Windows-Spiel bietet Legions außerdem eine umfangreiche Onlinehilfe. Demnächst erscheint eine deutsche Version.

Thorsten Becker/sma

Erlebter Geschichtsunterricht in ausgewählten Computerspielen

Produkt	Hersteller/Anbieter	Preis	Thema
1942 Pacific Air War	Microprose	ca. 90 DM	Seegefechte zwischen Alliierten und Japanern im Pazifik zwischen 1942 und 1944
Aces of the Deep	Sierra/Dynamix	ca. 90 DM	U-Boot-Krieg der Deutschen gegen die Alliierten im Zweiten Weltkrieg
Oldtimer	Max Design	ca. 85 DM	die Automobilgeschichte von 1886 bis 1929
Colonization	Microprose	ca. 85 DM	Kolonisation Amerikas von 1492 bis zum Unabhängigkeitskrieg 1767
Christoph Kolumbus	Software2000	ca. 85 DM	Entdeckungsfahrten in die "Neue Welt" zwischen 1492 und 1789
Legions	Mindscape	ca. 70 DM	die Bemühungen verschiedener Völker um die Vormachtstellung in der "Alten Welt" zwischen 1200 v. Chr. und 1500 n. Chr.

NEU

DER RENNER

DES JAHRES

SKUNNY KART - HOCHGESCHWINDIGKEITSSPIEL

geeignet für alle Altersgruppen

50 verschiedene Strecken!

Jede Menge tolle pickups!

Mit Sound und Musik!

8 verschiedene Fahrer!

Mit 3 Pokale!

SKUNNY KART
Hochgeschwindigkeits
3D Renn-Spiel

Das CD-Power-Paket mit PS

TOPPREIS

99.90

VOLLVERSION

4.95

LIGHTVERSION

Diese CD-ROM's erhalten Sie in allen Media-Märkten, Saturn-Hansa-Häusern, Brinkmann-Filialen, Schauhandl-Filialen, in den Warenhäusern Karstadt und Kaufhof, Pro-Märkten sowie in vielen gutsortierten Computerfachgeschäften oder im Buchhandel.

PROFI ROM

Im Vertrieb: PR - RECORDS 84030 Landshut Tel.: 0871/77859 Fax: 0871/73925

SKUNNY KART - Ein Hochgeschwindigkeits-, 3D-, Multiplayer-Renn-Spiel. Für alle Altersgruppen geeignet. 50 verschiedene Strecken auf denen man zu zweit (split-screen) oder allein gegen den Computer fahren kann. *Unverbindliche Preisempfehlung

Sommerflaute

Erstens kommt es anders, zweitens als man denkt! Kurz vor Herbstbeginn ist der Spielmarkt doch noch ins Sommerloch gerutscht, und die Ausbeute der

Neuerscheinungen fiel entsprechend mager aus. Tröstlich bleibt, daß nur die Quantität, nicht aber die Qualität betroffen war. Und endlich sind einige der Titel da, auf die wir alle schon seit Monaten warten. **Command & Conquer** von Westwood zum Beispiel: Das Strategiespiel aus dem Hause West-

wood war das lange Warten aber auch wert. Wem angesichts von bereits veröffentlichten Screens schon das Wasser im Munde zusammengelaufen ist, der darf sich jetzt einen Biß ins Vollprodukt erlauben (nur nicht wörtlich nehmen!) und wird bestimmt nicht enttäuscht. Zweitens sind da zwei bärenstarke Fortsetzungen früherer Hits: **Simon the Sorcerer** ist wieder

da, und man mag kaum glauben, mit wieviel Liebe selbst zur kleinsten Kleinigkeit die Entwickler am Werke waren. Und Roger Wilco, Hausmeister und oft verhinderter Held des Universums, schwingt sich in **Space Quest VI** wahrhaftig zu

neuer Höchstform auf. Da bleibt kein Raumschiff staubig-garantiert! Durchaus fein sind auch **Tyrian**, ein neues Shareware-Ballerspiel aus dem Hause Epic MegaGames, und Codemasters' **Micro Machines 2**, beide gut genug, um Action-Freunde davon abzuhalten, noch ein paar Tage lang die Sommersonne zu genießen. Außerdem gibt's noch was ganz Besonderes, nämlich ein Entwicklungssystem für 3D-Spiele: **GCS 3D** kommt komplett mit Demos in der Art von hierzu-

lande indizierten Ballergames, aber phantasiebegabte Tüftler kriegen damit locker auch Adventures oder Solo-Rollenspiele hin. Und schließlich werden schon wieder eine ganze Reihe neuer Hits angekündigt, **Ascendancy** etwa, ein Weltraum-Evolutionsspiel vom Feinsten, **Fade to Black**, ein Nachfolger für das phantastische **Flashback**, oder **Battle Isle 3** - diesmal unter Windows. Worauf warten wir also noch? Spielen wir die Hits von heute, und freuen wir uns auf die von morgen.



Command & Conquer



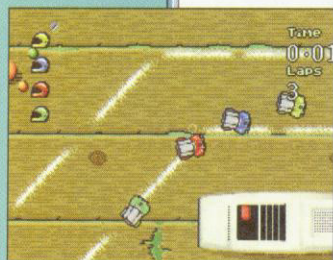
Simon the Sorcerer



Space Quest VI



Tyrian



Micro Machines 2

Auf einen Blick

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.



ein gutes Spiel. Das Produkt hält, was es verspricht. Genre-Fans sind auf jeden Fall gut bedient.



ein herausragendes Spiel. Man sollte es unbedingt gespielt haben. Es kann auch denjenigen gefallen, die dem jeweiligen Genre zwiespältig gegenüberstehen.



vom Kauf dieses Produkts muß abgeraten werden. Entweder wird zu wenig Spiel geboten, oder schwere technische Mängel machen jeden Spaß zunichte.



das Spiel kommt auf CD-ROM



das Spiel kommt auf (3,5-Zoll-)Disketten



das Spiel läuft unter Windows



das Spiel wurde nicht von der gesamten Redaktion geprüft



das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt

Grafik und Sound werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien - obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.

Alle Spiele getestet auf: Gateway 2000/PS

Ace of Cards



Kartenspielsimulation, ca. 60 DM, Hersteller: Capstone/US Gold, Muster von: Selling Points

Kompilation mit zwölf in Deutschland weitgehend unbekannten Kartenspielen von Cribbage bis Spades. 18 verschiedenen starke Spielpartner stehen zur Auswahl. Nicht uninteressant.

Systemanforderungen:

386/33, 4 MB RAM, VGA



Atlas



Managementsimulation, ca. 80 DM, Hersteller: Artdink/Sunflowers, Muster von: Bomico

In der Zeit der Entdecker versucht ein portugiesischer Handelsherr, den eigenen Wohlstand zu mehren und zur Erforschung der unbekannten Welt beizutragen. Das durchaus interessante Thema leidet ein wenig an einer eigentlich nicht mehr zeitgemäßen Aufmachung.

Systemanforderungen:

386DX/25, 4 MB RAM, VGA, ca. 8 MB auf Festplatte



mehr auf S. 74

Chess Challenge



Schachspiel, ca. 60 DM, Hersteller: Capstone/U.S. Gold, Muster von: Selling Points

Geboten werden unter anderem verschiedene Schwierigkeitsstufen, Eröffnungsbibliothek, 3D- und 2D-Perspektive sowie Replay- und Review-Optionen. Außerdem dabei: Terminator 2 Chess Wars, bei dem Figurenschlagen in animierten Sequenzen zum echten Fight wird. Gelegenheitsspieler dürfen ruhig zugreifen.

Systemanforderungen: 386/33, 5 MB RAM, SVGA, 5 MB



USK-Altersempfehlung: ab 12

Combat Air Patrol



Kampfflugsimulation,
ca. 90 DM, Hersteller/
Muster von: Psygnosis

Was während des Golfkriegs im Fernsehen zu sehen war, darf jetzt am Computerbildschirm noch einmal nachgespielt werden: die Angriffe amerikanischer F/A-18 Hornets und F-14 Tomcats auf irakische Bodenziele. Gähn!

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 17 MB auf Festplatte



mehr auf S. **108**

Command & Conquer



Strategie, ca. 120 DM, Hersteller:
Westwood, Muster von: Virgin

Gegen Ende des 20. Jahrhunderts entbrennt der weltweite Kampf um einen neu entdeckten Rohstoff. Das phantastische Strategiespiel macht Spieler zu Chefs einer Eingreiftruppe, die das Schlimmste verhüten soll.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus, ca. 30 MB auf Festplatte



mehr auf Seite **64**

Doppelkopf f. Windows



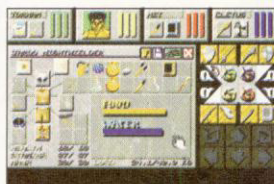
Kartenspielsimulation,
ab 29 DM, Hersteller/
Muster von: Tier Zwei Verlag

Die Umsetzung des beliebten Kartenspiels glänzt durch Optionen, die den Großteil aller bekannten Spielvarianten berücksichtigen. Die grafische Darstellung könnte besser sein, aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch.



mehr auf Seite **78**

Dungeon Master 2



Rollenspiel, ca. 120 DM,
Hersteller: Interplay,
Muster von: Acclaim

In der Fortsetzung eines Rollenspielklassikers warten die Abenteuer nicht mehr ausschließlich in Dungeons, sondern auch in umfangreichen Teilen der Oberwelt. Empfehlenswert für Fans.

Systemanforderungen:
386/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



mehr auf Seite **72**
USK-Altersempfehlung: ab 6

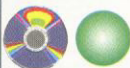
Fuzzy's World



Shareware-Kompilation,
5,95 DM, Hersteller/
Muster von: CDV

Fuzzy's World ist ein verrücktes Minigolfspiel im Weltraum, dazu gibt's neun weitere Shareversionen aktueller Spiele wie Black Rein, Airstrike, Creep Clash und Kokoi. Empfehlenswert.

Systemanforderungen:
386SX/25, 4 MB RAM, VGA



mehr auf Seite **80**

GCS 3D



Spiele-Entwicklungssystem,
ca. 190 DM, Hersteller: Pie in the Sky, Muster von: Jürgen Egeling Computer

GCS 3D bietet alles, was notwendig ist, um selbständig ablaufende 3D-Dungeon-Spiele zu kreieren. Als Muster sind einige Games von der Sorte dabei, die hierzulande regelmäßig indiziert werden. Die Ergebnisse eigener Kreativität müssen dagegen nicht blutig sein.

Systemanforderungen:
386SX/25, 4 MB RAM, VGA, ca. 3 MB auf Festplatte



mehr auf Seite **80**



Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

**MEGA
DRIVE**

SNES

Wir liefern auch:
CD-ROM-Laufwerke
Controller
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Motherboards
Netzwerkzubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten

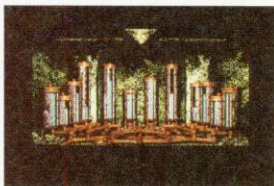
**Bitte nur
Händler-
anfragen!**

**ACHTUNG!
Neue Adresse**

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99

Auf einen Blick

Jewels of the Oracle



Denkspiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Discis/Navigo

24 Knobelspiele mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad sind in eine lässche Hintergrundstory verpackt. Liebevoll gezeichnete SVGA-Grafiken und esoterischer Sound machen das Spiel à la 7th Guest dennoch vergnüglich.

Systemanforderungen:
486/33,4 MB RAM, SVGA



mehr auf Seite **81**

Lords of Midnight



Strategiespiel, ca. 130 DM, Hersteller: Domark, Muster von: Microprose

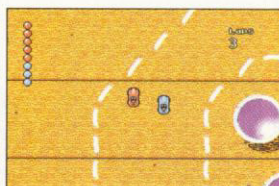
In einem mittelalterlichen Fantasy-Reich versucht man, eine Allianz zu schmieden, um dem Bösen wirksam entgegenzutreten. Das Spiel selbst kann leider nicht halten, was liebevolle Grafik und sorgfältige Ausführung versprechen.

Systemanforderungen:
486DX2/66,4 MB RAM, VGA



mehr auf Seite **68**

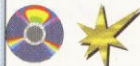
Micro Machines 2



Reaktionsspiel, ca. 90 DM, Hersteller: Codemasters, Muster von: Softgold

Miniaturisierte Rennwagen heizen um die Wette über Schreibfische oder durch Sandkästen. Spieler sehen und steuern das ganze aus der Vogelperspektive. Trotz umständlichster Konfiguration und verzwickter Steuerung ein schönes Spiel.

Systemanforderungen:
386DX/33,2 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



mehr auf Seite **70**

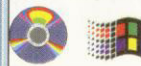
Mirage



Adventure, ca. 140 DM, Hersteller: Atlantis Interactive, Muster von: CDV

Die Suche nach einem entführten Mädchen spielt im Wilden Westen. Surrealistische Grafiken und angenehme Soundkulisse stehen in krassem Gegensatz zum langweiligen Gameplay, das sich nahezu ausschließlich auf das Absuchen von Räumen und das Betrachten von Videoclips beschränkt.

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus



mehr auf S. **100**

Eine Schrecklich nette Red.



ATHAS NEWS JAN 95

ATHAS NEWS JAN 95

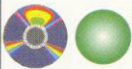
Die Monats-CD-ROM Juli '95



Shareware-Kompilation, 29,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV

Die Monats-CD enthält ca. 860 aktuelle Sharewareprogramme, darunter viele Spiele. Als Bonus gibt es die Vollversion des Grafik-Rollenspiels "Darkside of the Sun". Lohnt sich.

Systemanforderungen:
386SX/25,4 MB RAM, VGA



NASCAR Racing Track Pack



Data-CD (NASCAR Racing), ca. 60 DM, Hersteller: Papyrus Software, Muster von: Virgin

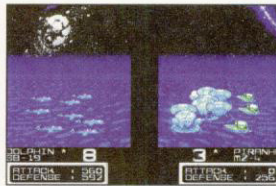
Sieben neue Tracks für eine der bekanntesten Autorennserien Amerikas ergänzen die bisher beste Rennsimulation für den PC. Variationsreiche Ovale sowie ein weiterer Straßenkurs sind im Programm enthalten.

Systemanforderungen:
486/66,4 MB RAM, VGA, Hauptprogramm NASCAR-Racing



mehr auf S. 16

Nectaris



Strategiespiel, ca. 60 DM, Hersteller: Hudson Soft/Sunflowers, Muster von: Bomico

Militärisches Strategiespiel, bei dem zwei bis vier Spieler (Computergegner) gegeneinander antreten. Das Spiel wurde auf der PC-Engine zum Klassiker und ist nun für PC umgesetzt worden. Wer das Genre mag, wird auch Nectaris mögen.

Systemanforderungen:
386/25,4 MB RAM, VGA



mehr auf S. 41

Pinball Mania



Flippersimulation, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: 21st Century Entertainment

Vier Flippertische treten die Nachfolge von Pinball Fantasies an. Grafik und Sound sind nur zum Teil gut, Flipperfreunde kommen trotzdem auf ihre Kosten. Eine DOS-Version gibt's für ca. 80 DM.

Systemanforderungen:
386DX/33,4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, VGA



USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

Powerhouse



Managementsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Selling Points

Ähnlich wie bei Sim City muß die Energieversorgung einer Spielwelt gesichert werden. Das Wirtschaftsspiel zum Thema Energiegewinnung könnte ein Hit sein, wären da nicht zahlreiche schwerwiegende Bugs.

Systemanforderungen:
486/33,4 MB RAM, SVGA



mehr auf Seite 77

Shanghai Great Moments



Denkspiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Activision

Die Solitärvariante einer chinesischen Mischung aus Brett- und Kartenspiel glänzt in dieser Umsetzung mit humorvollen Animationen der einzelnen Spielsteine.

Systemanforderungen:
486/33,8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk



mehr auf Seite 85

Low Budget Software

ab 19,90 DM

Ständig wechselnd ab Lager.

Nachfragen über

Hotline 05 21/17 58 56

SOFT-PROFI

Spiele · Anwendungen · Multimedia

3,5" CD-ROM	3,5" CD-ROM
11th Hour	Dragon Lore
Action Soccer	Dungeon Master II
Aladdin	F-15 Strike Eagle III
Bling!	Flight o.t. Amazon Q.
Bloforce	Flight Unlimited
Bureau 13	Full Throttle (Volllgas)
Command & Conquer	Hugo
Crusade	
Cyberwar	
Daedalus Encounter	
Dark Forces	
Die total verr. Rally	

Profi Vertriebs GmbH

Metzerstr. 7, 33607 Bielefeld

Telefon: 05 21/17 58 80

Telefax: 05 21/17 58 61

Komplette Preislise gegen

3,- DM in Briefmarken

Wir liefern auch Software für

CDI, SNES, 3-DO.

NEU!!! LADENLOKAL STAPENHORSTSTR. 42, BIELEFELD • NEU!!!

Simon the Sorcerer 2



Adventure, ca. 120 DM, Hersteller: Adventure Soft, Muster von: Sunflowers/Bornico

Der kleine Zauberlehrling Simon in einem neuen Fantasy-Adventure. Erstklassige Grafiken und tolle Sounds ergänzen die lachmuskelstrapazierende Story.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



mehr auf Seite 66
USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

Solitaire Deluxe for Windows



Kartenspielsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Interplay, Muster von: Acclaim

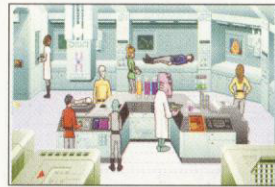
Zwei Dutzend Patienten für diejenigen, denen das mit Windows ausgelieferte Spiel nicht mehr genügt. Gute Grafik, sehr gutes Gameplay und die ausführliche Erklärung der Spielregeln rechtfertigen für Fans allemal einen Blick.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM



USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

Space Quest VI



Adventure, ca. 130 DM, Hersteller/Muster von: Sierra/Coktel Vision

Roger Wilco kämpft nicht nur gegen fremde Mächte, sondern auch gegen die Ignoranz der eigenen Vorgesetzten. Das neueste Abenteuer aus der immer noch phantastischen Serie kann wahlweise unter DOS oder Windows installiert werden.

Systemanforderungen:
468/25, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, 5 MB auf Festplatte



mehr auf S. 104

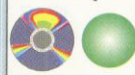
Strip-Poker pro



Kartenspielsimulation, ca. 90 DM, Hersteller: Titus, Muster von: FDS Software

Hier wird um Kleidungsstücke gepokert; die Computergegner legen in Videoclips ab. Neben drei jungen Damen stehen auch zwei Männer aus der Reihe "Macho&Co" als Gegner zur Verfügung. Ein Brüller ist das, was "Mann" unten drunter trägt, ansonsten schweigt des Sängers Höflichkeit.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



USK-Altersempfehlung: ab 16



Ein Kind auf den Rücken nehmen!

Kim wurde auf einer Müllhalde gefunden. Im Krankenhaus wurde er gesund gepflegt. In einem SOS-Kinderdorf fand er ein bleibendes Daheim. Er fand auch Geschwister, wie Hea Fi-Hu, die ihn besonders gerne herumträgt. Ein Kind aufnehmen. Als Pate. Durch einen Monatsbeitrag von DM 50,-, nicht mehr als ein gutes Familienessen. Und dieses Kind in eine neue Zukunft hineintragen.

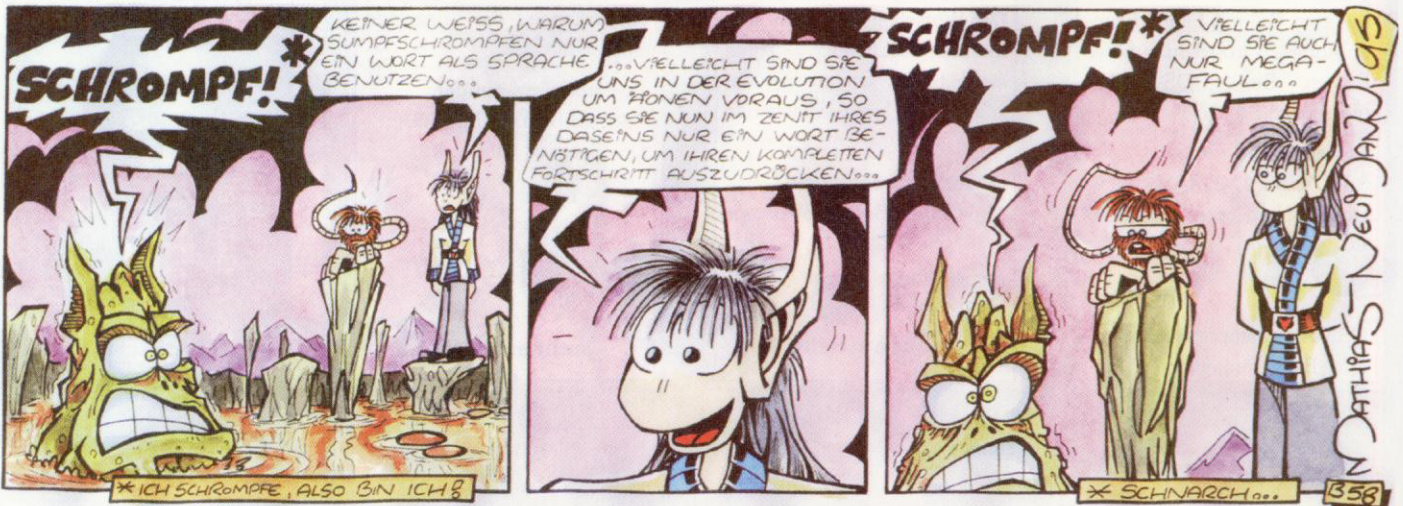
Versuchen Sie es! In den SOS-Kinderdörfern warten rund 50.000 Kinder auf Paten.
Danke!



Unverbindliche Information bei:

Hermann-Gmeiner-Fonds Deutschland e.V.
80638 München · Menzinger Straße 23 · Telefon 0 89 / 1 79 14-0

MATTHIAS NEUMANN



Bill Clinton würde sich
seine **PC Spiel**
auch nach Hause
bringen lassen...

...warum
Ihr nicht ???



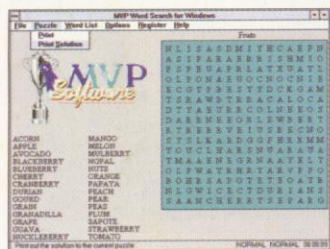
Für nur 109 DM
im Jahr bekommt Ihr jeden Monat das
Neueste aus der Spielewelt frei Haus.

Benutzt die Bestellkarte
im Heft, oder sendet uns
ein Fax: 05651/9796-44

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

PC Spiel erscheint im TRONIC-Verlag,
Postfach 18 70, D-37258 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96 19, Fax: 0 56 51/97 96 44

ler Buchstaben, in denen eine Reihe von Begriffen versteckt ist. Senkrecht, waagrecht und diagonal, vorwärts und rückwärts muß im Buchstabensalat geforscht werden,



damit keines der verborgenen Wörter unentdeckt bleibt. **MVP Word Search** ist ein Generator für diese Art von Rätseln, die aus den jeweiligen Begriffen stets in neuer Zusammenstellung entworfen werden. Die Ergebnisse lassen sich genau wie die Lösungen auf Wunsch auch ausdrucken; ein Editor erlaubt die Eingabe eigener Begriffe.

Shareware; Registrierung: 19,95 DM, Autor: Craig Kellog; Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA

System-Hinweise

Die Programme benötigen bei der Installation auf Festplatte teilweise nicht unerheblichen Speicherplatz. Stellt daher vor einer Installation von Spielen oder Demos sicher, daß eure Festplatte noch über den entsprechenden freien Platz verfügt. Rund 15 MB sollten schon noch frei sein. Damit man die CD der PC SPIEL nutzen kann, sollte ein Rechner folgende Mindestkonfiguration besitzen: 386SX/25 MHz mit 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Laufwerk, DOS 5.0 oder höher, VGA-Karte. Bitte beachtet, daß einzelne Programme möglicherweise einen noch schnelleren Rechner bzw. mehr Speicher benötigen und unter Umständen bei der beschriebenen Minimalkonfiguration nicht lauffähig sind.

Hot Games

Nein, keine Angst, das ist kein Ausreutscher in das Nachtprogramm einschlägiger Privatsender. Es ist einfach ein Versuch, möglichst knapp zu umschreiben, was Ihr in diesem Monat auf der CD findet. Wir haben für Euch wieder gesammelt, was das Zeug hält: Neben den Rennern in der Demo-Abteilung haben wir diesmal echte Superprogramme aus der Shareware frisch auf die Silberscheibe gebannt. Ach ja, und es erwartet Euch - tatatataaaa! - unsere neue Oberfläche für Windows, mit News, Tests, Feedback und allem, was die letzten vier Wochen sonst noch an interessanten Inhalten brachten. Bevor es richtig losgeht, noch ein kleiner "Pannendienst": Das auf unserer letzten CD vorhandene Vollspiel "Ishar II" hatte einen enormen Schönheitsfehler. Es fehlten nämlich die Codes für die Abfrage. 1.) Asche über unser Haupt, 2.) findet Ihr die

fraglichen Paßwörter auf der CD im Magazin-Teil. So, jetzt noch ein paar Hinweise, und dann geht's richtig los:
● Voraussetzung für die PC-Spiel-CD ist ein CD-ROM-Laufwerk in Euerem PC. Steckt bitte nicht die CD in das Diskettenlaufwerk...
● Die CD läuft nicht von selbst an, ein bißchen was müßt Ihr schon tun: Unter Windows startet Ihr das PC-Spiel-Startprogramm über den Datei-Manager, im DOS wechselt Ihr für die Installation der Programme auf das CD-Laufwerk und startet den "Installer" mit X:>PC-SPIEL.BAT wobei das "X" für den Laufwerksbuchstaben Eures CD-ROM steht.
● Startet den DOS-Installer NICHT unter Windows, das kann zu Fehlern führen, bis hin zu Datenverlusten!!!

PC SPIEL

16

09/95

PC SPIEL

1

09/95

Flott gebastelt ist halb gelesen

Zu einer CD gehört ein schnuckeliges kleines Begleitheftchen. Da paßt viel rein, und wir haben Euch ja auch viel mitzuteilen. Damit Ihr nun nicht ganz untätig dasitzen müßt, gibt es das Einlegeheftchen für die CD-Box sozusagen als Bausatz: Zuerst müßt Ihr den Comic und diese Doppelseite aus dem Heft herauslösen. Anschließend faltet Ihr am Heftfalz, dann an der Falzlinie und abschließend noch

einmal so, daß Ihr das fertige Heftchen in der Hand habt. Der Beschnitttrand mit der Falzung unten wird fein säuberlich abgeschnitten, und am Schluß trennt Ihr mit einem Messer noch die Falzkanten vom auf. Vielleicht noch zwei Heftklammern durch den Rücken - fertig ist das PC-SPIEL-Einlegeheftchen, passend für handelsübliche CD-Boxen!

Falzlinie

09/95

9

PC SPIEL

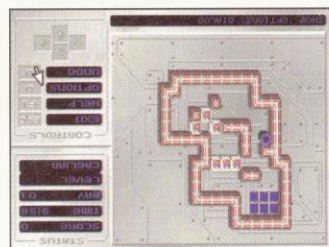
Sport der Zukunft. Zwei Kontrahenten versuchen auf verschiedenen Spielfeldern mit Hilfe ihrer Gleitfahrzeuge, den Puck aus dem Tor zu befördern. Ins gegnerische Tor zu befördern, das Bodychecks sind erlaubt, aber das ist schon das Härteste, was geboten



Cyber Puck
Endlich mal eine neue Idee für die Sorte von 3D-Engine, die sonst nur brutale Ballergames hervorbringt. Cyber Puck dreht sich um einen

ster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA

eine gemeinsam genutzte Raumstation errichtet. Doch immer noch gibt es einige, denen das neue miteinander nicht gefallen will. Verschwörer plazieren überall in der Station Explosivkörper, die nur entschärft werden können, wenn es dem Spieler gelingt, sie Stück für Stück in speziell dafür eingetragene Sicherheitszonen zu transportieren. Shareware; Registrierung: 19,95 \$; Autor: Cytherean Adventures; Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA



neuen Gewand. Sechs ehemals verfeindete Rassen aus verschiedenen Teilen der Galaxie haben in ferner Zukunft Frieden geschlossen und

stenschleber-Idee aus Sokoban im **Cargo Bay** präsentiert die alte Ki-

Shareware (DOS)

Info: Blue Byte

Rallie ist ein Gesellschaftsspiel für bis zu acht Mitspieler, die eine Rallie mit einer Reihe verschiedener Fahrzeuge durchfahren müssen - und zwar quer durch Europa und nur in Oldtimern (Autos und Flugzeuge). Wer als erster im Ziel ist, darf sich auf einige Überraschungen gefaßt machen. In der Demo ist das Spielen auf eingeschränktem Raum möglich, lest bitte dazu die Handbuch-Texte.



"Würfelspiel" Die Total Verrückte Brettspieltisch neu entdeckt Das Blue Byte hat den Computer als

Die Total Verrückte Rallie

Info: 7th Level

heißt das Rezept Leute bringen. Ansehen und lachen stien konnte: puren Unsinns unter die ziger und siebziger Jahren am besche Komiker-Truppe in den sechs mo zeigt Euch das, was die englische Complete-Waste-of-Time-De-Und noch etwas zum Thema Gags:

Monty Python's Complete Waste of Time



- Unsere CD durchläuft vor dem Mastering mehrere Viren-Scans. Absolute Sicherheit gibt es nie, aber wir tun unser möglichstes, um Viren von der CD fernzuhalten. Einige Viren-Scanner arbeiten etwas zweifelhaft und melden Virenbefall, obgleich sie oft nur virentypische Code-Folgen in ganz normalen Dateien entdeckt haben. Wenn Ihr Euch nicht sicher seid, dann holt Euch einen zweiten Viren-Checker hinzu. Die Redaktion nimmt darüber hinaus Meldungen über Virenbefall sehr ernst und reagiert sofort.
- Die meisten Spiele benötigen alles, was ein PC an Ressourcen bieten kann. Also entfernt nach Möglichkeit vor dem Start des entsprechenden Spiels alle nicht benötigten Treiber, TSR-Programme und andere Speicherfresser. Außerdem sollten mindestens 4 MB RAM vorhanden, im unteren Bereich sollten mindestens 570 KB RAM frei sein.

- Habt Ihr Probleme mit der Grafik (Streifen, Flimmern etc.), dann sind in der Regel spezielle Grafikroutinen schuld, die vom jeweiligen Programm benutzt werden. In diesem Fall solltet Ihr einen Uni-VESA-Treiber einsetzen (gibt es z.B. in der Shareware). Sollte der Monitor nach dem Start eines Spiels laute Pfeiftöne von sich geben, so schaltet ihn so schnell wie möglich aus, sonst droht die Zerstörung der elektronischen Schaltungen.
- Falls alles nichts hilft und die entsprechende Demo oder Shareware partout nicht starten will, so liegt es mit aller Wahrscheinlichkeit an der speziellen Konfiguration Eures Rechners. In diesem Fall schreibt uns bitte, und teilt uns die verwendete Rechner-Konfiguration mit, wir versuchen dann weiterzuhelfen.
- Sind Audio-Spuren enthalten, so können diese mit einem handelsüblichen Hi-Fi-CD-Player abge-

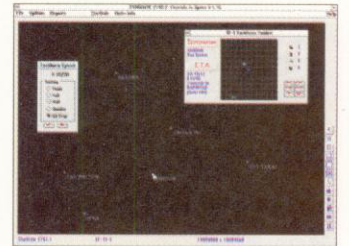
er gesagt, handelt es sich um ein *Scrabble*-Spiel in englischer Sprache. Das ist mit etwas Schulenglisch zwar kaum zu gewinnen, aber eine unkonventionelle Hilfe, um den eigenen Vokabelschatz etwas aufzumöbeln. Bis zu vier Personen dürfen teilnehmen, und auf Wunsch übernimmt der Computer einzelne Gegnerparts.

Shareware; Registrierung: 24,95 \$; Autorin: Diana Gruber; Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA

Stardate 2140.2: Crusade in Space

Die Ressourcen eines ganzen Sternensystems stehen Euch zur Verfügung. Die Produktion von Kampf- und Truppentransportschiffen in den Werften des Heimatplaneten läuft auf vollen Touren, und im Orbit wartet bereits eine waffenstarrende Flotte. Welch eine gute Gelegenheit, hinauszufiegen und

sich das Universum untertan zu machen! Genau darum geht's in der strategischen Managementsimulation **Crusade in Space**, die auf Bildschirmaction verzichtet, aber dafür



unter Windows eine gute Figur macht.

Shareware; Registrierung: 29,95 \$; Autor: Eric Dybsand; Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA

MVP Wordsearch

In Rätselheften erfreuen sie sich zunehmender Beliebtheit: Kästen vol-

PC SPIEL

2

09/95

PC SPIEL

15

09/95

Falzlinie

09/95

7

PC SPIEL

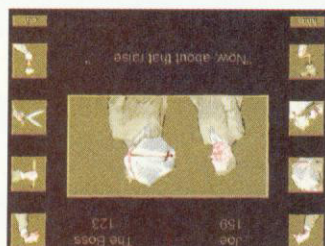
09/95

10

PC SPIEL

nen. In der Demo könnt Ihr mal ausprobieren, wie es ist, wenn man einen tonnen schweren Stein vor den Gesichtskerker bekommt oder eine Kanonenkugel für ein neues Nasen-lüftungssystem sorgt. Aber bitte nicht ernstnehmen, ist alles nur Cartoon.

Info: 7th Level



Kleine Gag-Dreiecke von 7th Level. Die beiden Herrschaften, die sich in **Take your Best Shot** so wundern, schon die Gesichtsausdrücke derangieren, dürften viele noch aus unkodierten MTV-Zeiten kennen.

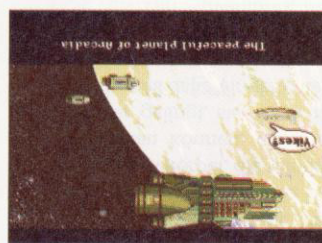
Take your Best Shot

belegen müssen. Vom Spiel allein gegen drei Computergegner bis zum Match im Netz mit insgesamt vier "echten" Mitstreitern ist fast alles möglich. Beeindrucken kann vor allem die Optionsvielfalt, die beinahe jede Variante und Sonderregel beachtet, die hier oder dort in Deutschland beliebt und verbreitet ist. Warum also zögern? Unsere Demoverision erlaubt Euch ein ausführliches Probeispiel.

Info: Tier Zwei Verlag



lich. Tier Zwei heißt der Verlag, der sich nun derjenigen annimmt, die häufig eine Lücke in der Spielrunde



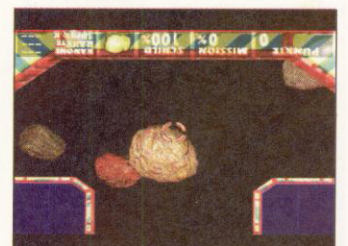
Der Planet Arkadia schmunzelt friedlich in einem entfernten Winkel

Pickle Wars

Shareware; Registrierung: 48 DM; Jürgen Egelting Computer, WaldstraÙe 49, 76133 Karlsruhe

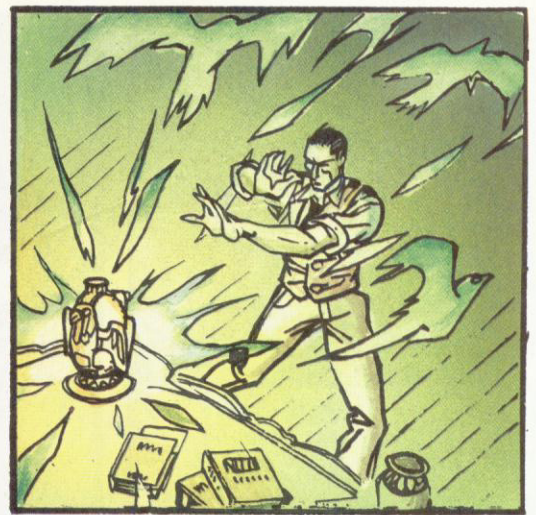
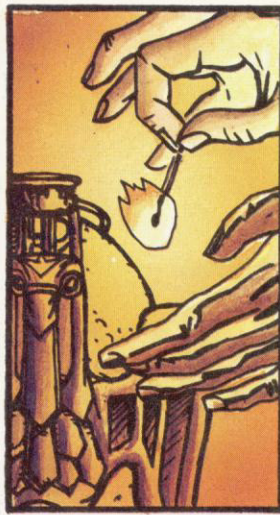
dem Sound, guter Grafik und herman sich einen Weg durch die umherfliegenden Gesteinsbrocken freischießen. Keine Frage, daß auch Waffen- und Schildeboni freigegeben werden, die es einzusammeln

Selten hat man die uralte Idee des Klassikers *Asteroids* so phantastisch umgesetzt gesehen. **Outer Ridge** kommt in 3D, mit animieren-



Outer Ridge

wird. Ansonsten geht es nur um die Geschicklichkeit beim Einfangen des Fucks, beim Umanfahren des geschnaubt natürlich. Shareware; Registrierung: 48 DM; Autor: Dungeon Entertainment Muster von: Jürgen Egelting Computer, WaldstraÙe 49, 76133 Karlsruhe





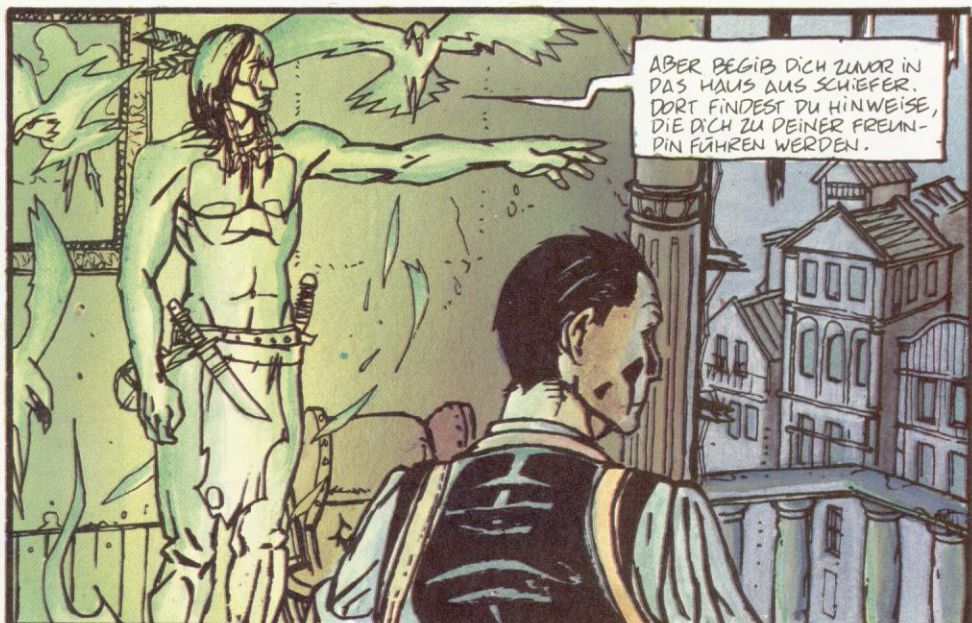
DU BIST IM BESITZ EINES
MEDAILLONS, DAS DEN ANGE-
HÖRIGEN MEINES VOLKES
GEHÖRT.



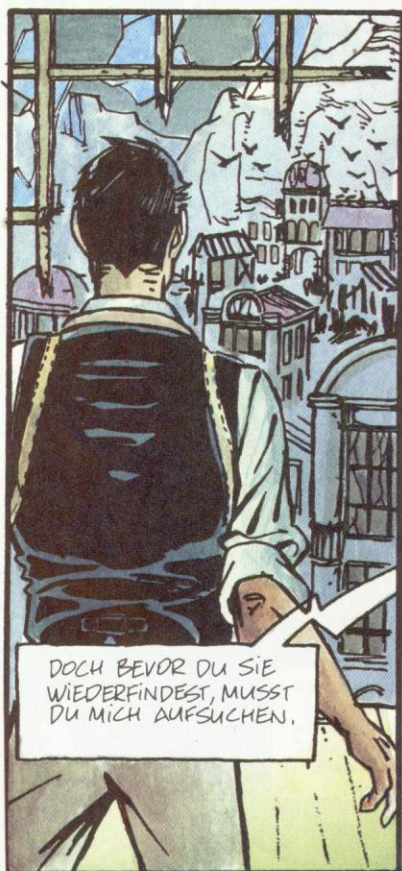
HÄ! DAS WUSST'
ICH NICHT... ICH KANN'S
IHNNEN ZURÜCKGEBEN



BEHALTE ES... ES WIRD
DICH INS LAND DER
TOTEN FÜHREN...



ABER BEGIB DICH ZUNÄCHST
IN DAS HAUS AUS SCHIEFER.
DORT FINDEST DU HINWEISE,
DIE DICH ZU DEINER FREUN-
DIN FÜHREN WERDEN.



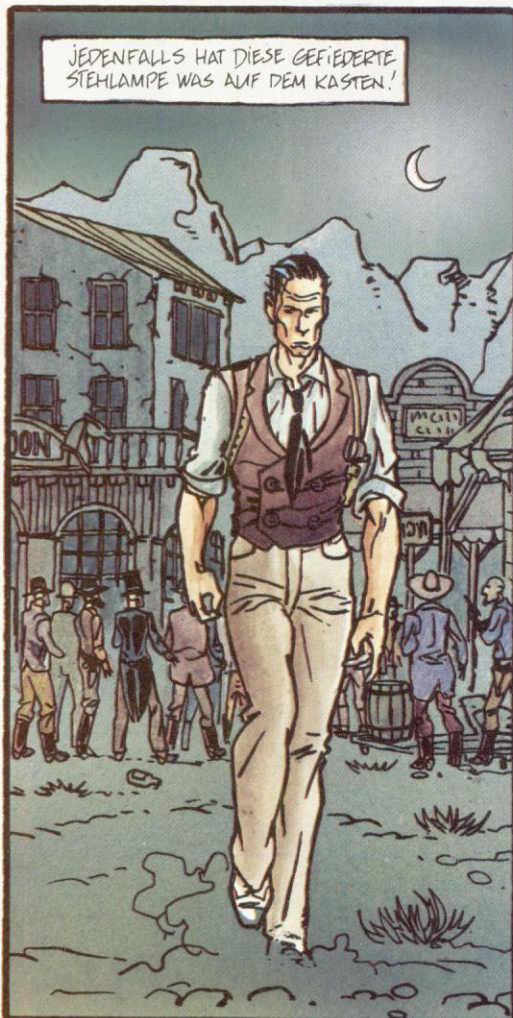
DOCH BEVOR DU SIE
WIEDERFINDEST, MUSST
DU MICH AUFSUCHEN.



...SPUTE DICH...



ES STEHT NICHT IN MEI-
NER MACHT, SIE LANGE
AUFZUHALTEN...





ICH MUSS GESTEHEN, ALS ICH
DIESEN BERUF WÄHLTE, WAREN MIR
DIE RISIKEN DURCHAUS BEKANNT.



UNBEKANNT WAR
MIR BLOSS DAS
AUSMASS DIESER
RISIKEN...



SO FRÜH HABE ICH SIE NICHT ER-
WARTET, CAINE... ICH DACHTE, SIE
WÜRDEN NOCH DIE RESTE IHRES
VERSTANDES ZUSAMMENKRATZEN,
UM SICH AN IHREN NEUEN ZUSTAND
ZU GEWÖHNEN.



WAS VERSCHAFFT MIR
DIESES VORZEITIGE
VERGNÜGEN?



WER SIND SIE?



WAS HÄTEN SIE AN
MEINER STELLE GE-
ANTWORTET?

Flying Tigers

Hier könnt Ihr Euch mal so richtig mit dem Joystick in der Hand austoben. **Flying Tigers** ist ein Action-Game bester Sorte, ein Shoot'em-Up der Extraklasse.



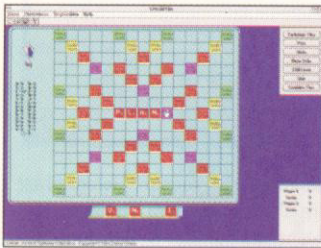
Das Ziel des Spiels ist schnell beschrieben: Sorgt dafür, daß Ihr am Himmel bleibt! Es geht um eine Zeitreise ins Jahr 1942. Techno-Piraten versuchen, die Zeit zu verändern, indem sie Hi-Tech an Staaten der damaligen Zeit verhöckern. Das kann natürlich nicht gutgehen, vor allem in der Jetztzeit. Ihr seid als

Retter der Welt vorgesehen und müßt die Banditen aufhalten.
Shareware; Registrierung: 25 \$; Autor: HomeBrew Software; Muster von: Jürgen Egeling Computer, Werderstr. 41, 76137 Karlsruhe

Shareware (Windows)

Literati Lite

Der Titel läßt es ahnen: **Literati Lite** ist ein Spiel für diejenigen, die sich mit Worten gut auskennen. Genau-



spielt werden. Allerdings solltet Ihr niemals Track 1 (Daten) abspielen! Im schlimmsten Fall kann das zu schweren Problemen mit Lautsprechern und Verstärkern führen.

Wanted!

Wenn Ihr immer schon einmal Eure ureigensten Produkte auf einer CD veröffentlicht sehen wolltet, dann tut Euch keinen Zwang an. Schickt uns Eure selbstproduzierten Demos, Soundtracks, Mutters Slapstick-einlage, die Ihr auf Video gebannt habt (vorzugsweise in digitalisierter Form) oder worauf Ihr sonst noch stolz seid. Wir kennen keine Hemmungen und bannen Euer Werk auf die silberne Scheibe.

Demos (DOS)

Atlas

Ihr habt soeben einen Vertrag mit dem Königreich Portugal geschlossen. Ja, wirklich. Ihr habt Euch verpflichtet, 1000 Seemeilen südlich von Portugals Hauptstadt Lissabon



das Meer zu befahren und alle Entdeckungen an den König zu berichten. Im Gegenzug dafür erhaltet Ihr jährlich 10.000 Goldmünzen bar auf die Hand. Allerdings gilt das eine wie das andere nur für das neue Spiel **Atlas** von Sunflowers. Hier

PC SPIEL

14

09/95

PC SPIEL

3

09/95

Falzlinie

09/95

11

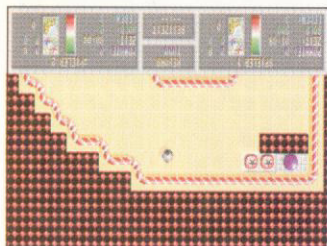
PC SPIEL

09/95

6

PC SPIEL

Waldstraße 49, 76133 Karlsruhe
von: Jürgen Egeling Computer,
DM; Autor: SAV Creation; Muster
(Rollin I oder Rollin II; beide: 69
Shareware; Registrierung: 48 DM
wird!
führt das, was gerade gebraucht
werden. Aber nicht jeder "Laden"
stände wie Schlüssel eingetauscht
"Laden" gegen nützliche Gegen-



se überwunden und hier und da
können meist nicht direkt einge-
den. Die herumliegenden Extras
kleine Knobelaufgaben gelöst wer-
setzt, sondern müssen zunächst in

Mit der Kugel unterwegs im Lab-
rath: **Rollin** gemahnt an immer
noch beliebte Spiele für den Amiga
und den C-64. Um zum Ausgang
und damit ins nächste Level zu ge-
langen, müssen ein paar Hindernis-

USA
SE, Grand Rapids, MI 49507-1407,
von: MVP Software, 1035 Dallas
Autorin: Karen Crowther; Muster
Shareware; Registrierung: 29,95 \$;
Schwächen wieder gutmachen

einiges von den genannten
volles Leveldesign und kleine Gags
der Zeit ist, dafür aber durch liebe-
und Sound nicht ganz auf der Höhe
das in puncto Grafik, Animation
Pickle Wars ist ein Jump'n'Run,
essigsauren Aliens entgegen tritt
ner Salatschleuder bewaffnet den
sich ein müßiger Held, der nur mit ei-
er einzulegen. Schließlich findet
und versuchen, die Bewohner sau-
kenmonster aus dem All angreifen
der Galaxie, als plötzlich diese Cur-

Skatfreunde können schon lange
auf verschiedene PC-Umsetzungen
ihres Lieblings-Kartenspiels zurück-
greifen. Die Fans von **Doppelkopf**
dagegen warteten bisher vergeb-

Doppelkopf für Windows



Info: Ubi-Soft
Spiel umfaßt unsere Demo.
unbetitelt sind. Die zwei ersten Ka-
Schlangen an dem Coup nicht ganz
der Story bekommt er mit, daß die
holden gekidnappt wird. Im Laufe
erleben muß, wie die Nacht von Un-
amerikanischen Urwald lebt und

Eine erzählte Geschichte ist immer
noch etwas Schönes. Vor allem,
wenn sie durch witzige Grafik illu-
striert wird. **Kiyeko und die Diebe**
der Nacht ist so eine Geschichte.
Sie handelt von dem kleinen India-
nerlingen Kiyeko, der im süd-

Kiyeko und die Diebe

Demos (Windows)

Info: Softgold
Probleme aus, startet die Demo!
manöver auf dem Toilettendeckel.
oder wagt gefährliche Überhol-
die Abgründe des Fernsehsessels
Ihr über unmögliche Pisten, stürzt in
Spiels. In Miniaturfahrzeugen jagt
ge? **Micro Machines 2** ist die Fort-
setzung des etwas anderen Rallye-
Küchenboden oder der Gartenlie-
Wohnzimmerschrank, auf dem
und veranstaltet Rennen auf dem
Was hat die Größe einer Bazille

müßt Ihr eine Expeditions- und Handelsflotte aufbauen und neue Handelswege erschaffen.
Info: Sunflowers

Whizz

Man nehme einen kleinen Hasen und lasse ihn durch ein seltsames Spieleland hecheln. So geschieht's in **Whizz**, wo Ihr Meister Lampe hel-



fen müßt, sich gegen böse Spielfiguren, Monster und andere finstere Gestalten zu behaupten. Die Demo von **Whizz** ist selbstablaufend, Ihr seht hier, wie der Hase den ersten Level meistert.

Info: Flair Software

Morph

Das hat man davon, wenn man seinen Onkel besucht, der als Erfinder



arbeitet. Erst wird man als Versuchskaninchen eingespannt ("... keine Angst, es kann gar nichts schiefgehen ..."), dann gibt's ein Gewitter, und man findet sich nach einem Einschlag plötzlich als merkwürdiges Kugelgebilde in einer völlig abartigen Welt wieder. Und dann kommt Onkelchen und bringt die Hiobsbotschaft: Der Transporter, den man ausprobieren sollte, ist kaputt, die Teile liegen irgendwo in der seltsamen Welt verstreut. Und Du kannst nun mit der Suche begin-

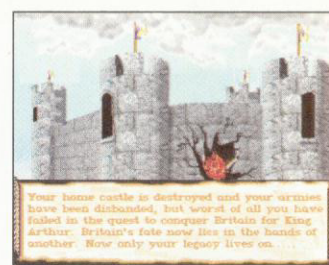
nen. Lichts zerstört, erlischt die Sonne – und damit auch das Leben.
Shareware; Registrierung (Vollversion): 49 DM; Autoren: Motelsoft; Muster von: Breitmaier & Munter GBR, Markusplatz 3, 70180 Stuttgart

King Arthur's K.O.R.T.

Falls Ihr schon immer mal den Wunsch hattet, ein Land zu erobern, dann ist **King Arthur's K.O.R.T.**



bestimmt die beste Gelegenheit zum Üben. In diesem Strategiespiel übernehmt Ihr die Rolle eines Rit-



ters der Tafelrunde. Ihr müßt Euch Kollegen verschaffen, die mit Euch durch das Land ziehen und Abenteuer bestehen wollen. Kämpfe gegen fremde Armeen und andere Ritter habt Ihr genauso zu bestehen wie das Zusammentreffen mit wundersamen und wunderlichen Figuren.

Sieger des Spiels ist derjenige, der die anderen Ritter im fairen Kampf besiegt hat.

Shareware; Registrierung: 29,95\$; Autor: David Snyder; Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA

PC SPIEL

4

09/95

PC SPIEL

13

09/95

Falzlinie

09/95

5

PC SPIEL



Rallye Championship
Ein neues Actionspiel von Flair Software. In **Rallye Championship** bestiegt Ihr einen Rallye-Wagen und kurvt durch die diversen Kurse. Schnee mit anschließenden Rutsch- und Überschlagen sind inklusive, die selbstablaufende Demo zeigt es.
Info: Flair Software



Time Paradox
Ein neues Adventure aus dem Hause Flair Software bringt mysteriöses ans Tageslicht. Irgendwo im Unterversum paßt jemand auf, daß das Böse nicht überhandnimmt. In Gestalt einer jungen Frau springt diese Hilfsorganisation durch die Zeit

nen. Und dazu kannst Du einige Male Deinen Aggregatzustand ändern. Und dazu kannst Du einige will, sollte sich die Demo anschauen, Ihr könnt sogar einige Levels spielen.
Info: Flair Software



Dark Sun
Ihr seid ein Rollenspiel. Ihr müßt versucht, einen Bösewicht davon abzubringen, den Stab des Lichts zu rauben. Der Stab des Lichts sorgt nämlich dafür, daß die Sonne weiter ihr lebensspendendes Licht über die Erde ausschüttet. Wird der Stab des

Shadow Force
Sondereinheitgruppe Shadow Force, die sofort vier Spezialisten entsendet, um nach dem Rechten zu sehen. Auch wenn sich der Plot arg nach 08/15-Ballerspiel anhört – hier wartet ein reinerassiges Actionspiel ohne nennenswerte Action. Statt dessen sind es die genreblichen kleinen Knobeleien, die



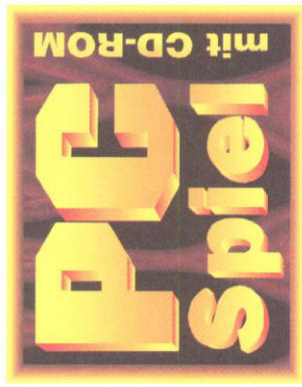
Der Hilferuf kommt von einer Raumstation tief in den Weiten des Alls: Der Reaktor drohe durchzubrennen, und überhaupt sei die Lage verzweifelt. Ein klarer Fall für die

USA

Grand Rapids, MI 49507-1407, MVP Software, 1035 Dallas SE, Autor: Patrick Maldom; Muster von: Shareware; Registrierung: 29,95\$; das Spiel interessant machen.

Info: Flair Software

selbstablaufende Demo zeigt erste für Unordnung zuständig ist. Die und versucht herauszufinden, wer Szenen aus dem Spiel **Time Paradox**



AboKarte

80 Pfennig,
die sich
wirklich
lohnent!

Antwort

TRONIC-VERLAG
Abonnement-Service:
Anja Frieß
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

KLEINANZEIGEN

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte
an den angebotenen Waren besitze.

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

☐ Den Betrag bezahle ich mit beigefügtem Verrechnungsscheck

X

Datum, Unterschrift bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters

Antwort

TRONIC-VERLAG
Kleinanzeigen-Service:
Sabine Schmauch
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

BESTELLUNG

☐ **Ja**, liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus
Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

X

Datum, Unterschrift



Antwort

TRONIC-VERLAG
Bestell-Service:
Claudia Schott
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

BESTELLUNG

☐ **Ja**, liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus
Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

X

Datum, Unterschrift



Antwort

TRONIC-VERLAG
Bestell-Service:
Claudia Schott
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

80 Pfennig,
die sich
wirklich
lohnent!

80 Pfennig,
die sich
wirklich
lohnent!

Heftie

ASM, Ausgabe Nr. **a 3,00 DM**

ASM Jahrgänge □ 1991 □ 1992, □ 1993 □ 1994, **je 25,00 DM**

ASM Special □ 25, □ 26, □ 27, □ 28, **14,80 DM**

Special Jahrgänge □ 1990 □ 1992, □ 1993, **je 15,00 DM**

Special Jahrgang □ 1991, **10,00 DM**

PC Spiel 3/95, **5,00 DM**

PC Spiel 4/95 □ 5/95, **je 9,80 DM**

6/95 □ 7/95, □ 8/95, **je 9,80 DM**

CD-ROMs

Bereath a Steel Sky, **29,95 DM**

Der Planet + Der Planet extra, **34,95 DM**

Desert Strike, **39,95 DM**

Frontier Elite II, **39,95 DM**

Hand of Fate, **39,95 DM**

Gesamtbetrag

+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM

Ja, ich will das PC-Spiel-ABO!

Abowerbung

12 Ausgaben ohne Kündigungsfrist innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 109 DM

(europäisches Ausland für 124 DM / Übersee auf Anfrage).

Ich verschenke das Abo:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Widerrufsrecht

Ich weiß, daß meine Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim "trone"-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37298 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits der rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine Unterschrift.

Widerrufsrecht

(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Kleinanzeigen

Private Anzeigen: nur 5 DM (maximal 5 Zeilen)
Geschäftliche Empfehlung: 10 DM je angefangene Zeile, zzgl. gesetzlicher Umsatzsteuer
Der Abdruck erfolgt nur gegen Vorkasse (Verrrechnungsscheck).
Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige in der nächstreichbaren **PC Spiel** für
□ private Zwecke □ gewerbliche Zwecke (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)
Schreiben Sie bitte deutlich. Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung (jedes Kästchen = ein Zeichen).

□ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10 DM zzgl. zum Anzeigenprei.

□ Biete Hardware □ Suche Hardware □ Tausch □ Kontakte

□ Biete Software □ Suche Software □ Verschiedenes

PC Spiel 09/95

Ich bekomme das Abo:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Garantie

Ich kann den Bezug von **PC Spiel** jederzeit, ohne Kündigungsfrist, beenden. Eine kurze Mitteilung genügt. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Die Lieferung erfolgt ab der nächst erreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise

□ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut:

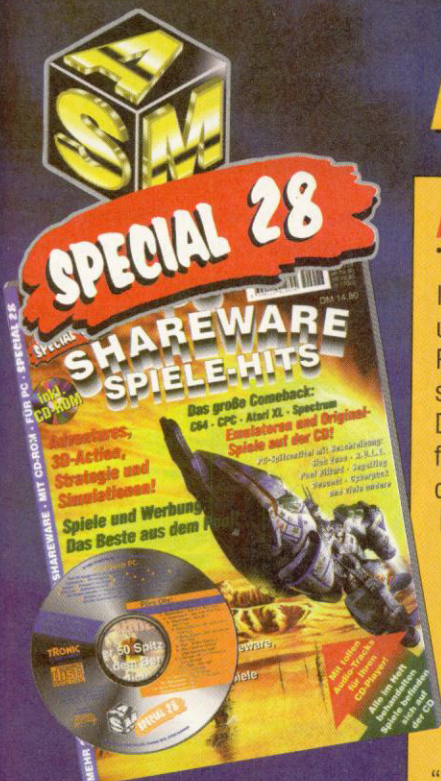
Konto-Nr.:

BLZ:

□ Gegen Rechnung - zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten - Rechnung abwarten.)
Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.:

Alle 3 Monate ASM special –

ist doch klar!



ASM Special 28

In der aktuellen Ausgabe finden Sie über 50 ausgewählte und getestete Spiele aus der Shareware-Szene: Adventures, Rollenspiele, Jump'n'Runs, 3D-Shoot'em-Ups, Strategiespiele und Simulationen.

Dazu: Sinclair Spectrum und Atari 800 – mit Emulatoren für den PC und alten Originalspielen. Und last not least: die schönsten aktuellen Werbe- und Promotion-Spiele! Beschreibungen und Tips sind im Heft, die Programme finden sich auf der CD. Wie immer mit tollen Audioclips ...

ASM Special 27

Das Blue Byte Spiele-Phänomen "Der Mond von Chromos" als Special-Version auf der CD. Alle Stories – alle Facts! Ein unbedingtes Muß für alle Blue-Byte-Fans! Auf der CD über eine halbe Stunde tolle Synthesizer-Musik für den Audio-CD-Player.

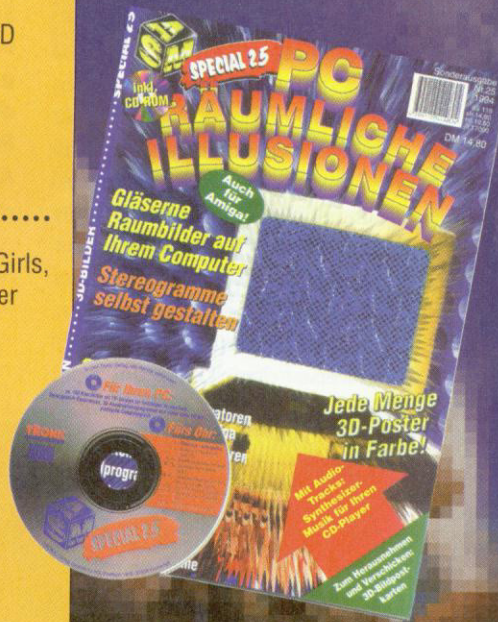


ASM Special 26

Mehr Raum-Illusionen für PC, Macintosh und Amiga. Girls, Girls, Girls in 3D. Komplette neue Programme und über 100 3D-Bilder auf der CD.

ASM Special 25

Räumliche Illusionen auch für Amiga. Stereogramme selbst gestalten, Stereogramme am Computer erleben! Jede Menge 3D-Poster in Farbe, inklusive 3D-Bildpostkarten.



ASM Special 24 – ist leider schon ausverkauft!
ASM Special 25, 26, 27 und 28 nur solange Vorrat reicht!

BESTELLEN SIE NOCH HEUTE!



zu je 14,80 DM
inkl. CD-ROM

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

PC Spiel und ASM Special erscheinen im
TRONIC-Verlag, Postfach 1870, D-37258 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96 18, Fax: 0 56 51/97 96 44

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft

Tiberium-Fieber



Die Entdeckung des Minerals Tiberium gegen Ende des 20. Jahrhunderts entpuppt sich schnell als Fluch für die Menschheit. Um den Stoff, der alle Energieprobleme lösen könnte, entbrennen schon bald an allen Ecken und Enden der Welt Kriege.

SPIELFELD

Trotz Friedensnobelpreis, UNO und Coca Cola läßt sich nicht verleugnen, daß die Tünche der Zivilisation ziemlich dünn ist. Unter der dünnen Larve brodeln Neid, Eigennutz und Mißgunst. Als Wissenschaftler gegen Ende des 20. Jahrhunderts das Mineral Tiberium entdecken, wissen sie nicht, daß sie damit möglicherweise den Untergang der

nen; die Tiberium-Kriege erschüttern den Globus.

Jahrelange bewaffnete Auseinandersetzungen haben die meisten Armeen einzelner Länder aufgerieben, nur zwei Supermächte sind übriggeblieben, belauern einander und warten darauf, daß der Gegner

richtung eines Brückenkopfs in feindlichem Territorium bis hin zu Rettungsaufträgen, in denen eine belagerte Festung befreit werden muß. Die aufeinanderfolgenden Aufträge sind jedoch nicht immer am Reißbrett des Generalstabs geplant, sondern werden mitunter durch die Aktionen der Gegner diktiert, die die Befehlshaber zum Handeln zwingen.

Am Einsatzort angekommen, darf der Spieler das Heft in die Hand nehmen und seine Fahrzeuge und Soldaten mittels Mausklick kom-



Super Zwischenanimationen geben Spielern das Gefühl, die Realität vor Augen zu haben

einen Fehler macht, der sich strategisch verwerten ließe. Nun ist der Kampf der terroristischen "Bruderschaft von Nod" gegen die letzten Armeen der freien Länder GDI (Global Defence Initiative) in eine entscheidende Phase getreten, und die nächsten Wochen werden zeigen, ob sich die Welt dem gnadenlosen Diktat von Glatzkopf Nod beugen muß oder von den Kräften der GDI gerettet werden kann.

Vor diesem Hintergrund entfesselt das amerikanische Softwarehaus Westwood ein furioses Strategie-Spektakel, das Spieler in den Sessel eines kommandierenden Offiziers versetzt, der für den GDI-Generalstab immer neue Missionen und Aufträge erfüllen muß. Wer ein Faible für Bösewichter hat, kann wahlweise auch einen vergleichbaren Posten bei der Bruderschaft übernehmen.

Nach einer spektakulären Intro erhält der Spieler Informationen über den nächsten Auftrag, die in Form eines Films präsentiert werden. Die Ziele der Missionen, die es im Laufe der Zeit zu erledigen gilt, sind mannigfaltig und reichen von einfachen Aufträgen wie der Er-



Die eigenen Truppen dringen in unerforschtes Gebiet vor

mandieren. Jedoch muß er nicht unbedingt jeden Soldaten einzeln anklicken. Es ist auch möglich, Männer und Fahrzeuge zu Gruppen zusammenzuschließen und ihnen einen Befehl zu erteilen, der für alle gilt. Die Einsatzorte werden aus der



Von der eigenen Basis aus werden Arbeitsmobile zum Sammeln von Rohstoffen eingesetzt

Menschheit besiegt haben. Nicht, weil dieses Mineral etwa gefährlich wäre, nein, beileibe nicht. Tiberium ist vielmehr der sauberste, ungefährlichste und ergiebigste Energieträger, den man sich vorstellen kann. Doch durch Neid und Machtgier werden Freunde schnell zu Feinden und Verbündete zu Geg-



Das Ziel der nächsten Mission: Ein Nod-Camp

Vogelperspektive gezeigt, jedoch ist immer nur das Terrain zu sehen, das auch tatsächlich schon durch die eigenen Männer erkundet wurde. Die Bereiche des Einsatzortes, an denen noch niemand aus der Truppe gewesen ist, bleiben dunkel. Fahrzeuge und Männer haben je

nach Typ und Truppenzugehörigkeit ganz bestimmte Fähigkeiten, die sie für verschiedene Aufgaben prädestinieren, während sie für andere nicht so gut geeignet sind. Ein Schützenpanzer ist schnell und wendig, jedoch nur wenig gepanzert, ein ideales Erkundungsfahrzeug, das allerdings in der direkten Konfrontation mit dem Gegner nicht so gut abschneidet. Granadiere und Panzerfausträger sind zur schnellen Zerstörung gegnerischer Installationen unerlässlich, doch geraten sie in einen Kampf mit feindlichen Schützen, machen sie keine so gute Figur.

Zu Anfang eines Auftrags steht ein bestimmter Geldbetrag zur Verfügung, der zur Durchführung der Mission verwendet und mit dem weiteres Gerät gekauft werden kann sowie zusätzliche Männer ausgebildet werden können. Auch

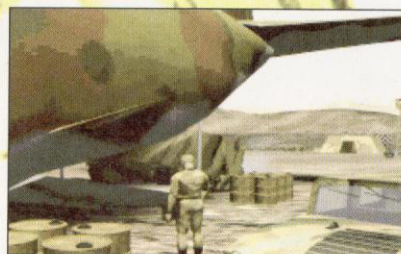


eine mobile Produktionseinheit gehört in vielen Missionen mit zur Grundausrüstung. Diese Geräte sind eigentlich nichts anderes als sich selbst installierende Fabriken

Rundum gelungen

Wow, starker Stoff. Ein schnelles Strategiespiel mit wenig Regelwerk. Nach spätestens zwei Stunden dürften auch Anfänger genau wissen, wie's geht. Die Mischung aus den Klassikern Dune II und Cannon Fodder besticht durch ein gelungenes Spielkonzept. Aber auch der Soundtrack ist Extraklasse. Selbst die Zwischenanimationen sind perfekt und bringen dem Spieler ein Gefühl von Echtheit des Szenarios. Kurz: Ein Super-Game, das die Höchstwertung verdient hat.

Marcus



Diese Maschine wird für den Flug durch eine Zwischenanimation ausgerüstet

auf Rädern, die, nachdem sie in Betrieb genommen worden sind, Nachschub unmittelbar am Einsatzort produzieren.

So können Kasernen, automatische Waffenfabriken, Kraftwerke und Tiberium-Raffinerien gebaut werden.

Natürlich kostet das alles Geld, und der Spieler muß ständig seinen Kontostand im Auge behalten. Dank der Raffinerien ist es aber auch möglich, wieder Geld in die Kasse zu bekommen. Mittels spezieller Erntefahrzeuge kann das Tiberium eingesammelt und in der Raffinerie gleich weiterverarbeitet und eingelagert werden. Das so "geerntete" Tiberium wird sofort auf dem Konto gutgeschrieben, und man kann umgehend wieder investieren.

Command & Conquer (Befehl und erobere) – dieser Name ist Programm. Das Spiel basiert im Kern auf **Dune II, The Battle for Arrakis**, das vor etwa zwei Jahren erschien und seinerzeit einen neuen Standard für Strategiespiele setzte. In den letzten beiden Jahren wurde die Spiel-Engine von Grund auf überarbeitet, mehrmals komplett reprogrammiert und auf den neuesten Stand der Technik gebracht. Dabei hat Westwood sowohl Spiellogik und Verhalten der Gegner einer Generalüberholung unterzogen als auch die Fähigkeiten der einzelnen Truppentypen sehr genau auf den Spielfluß abgestimmt. Visuell dürfte **Command & Conquer** mit seinen phantastischen filmartigen Render-Sequenzen, in die oft Realszenen mit eingebunden wurden, das mit Abstand attraktivste Strategie-

Es darf ein bißchen mehr sein

In puncto Hardwareanforderungen ist **Command & Conquer** zwar nicht gerade ein Ausreißer, aber ein bißchen mehr darf's schon sein. So ist ein 486er mit 33 MHz Taktrate und 4 MB RAM die Mindestvoraussetzung, und auch eine SVGA-Karte, ein Double-speed-Laufwerk und eine Maus werden zwingend verlangt. Das gilt aber schon dann nicht mehr, wenn eine Mehrspielerpartie gestartet werden soll. Alle Teilnehmer sollten wenigstens über einen 486er mit 66 MHz Taktrate verfügen. Im Netz muß auf jedem angeschlossenen Rechner das IPX-Netzwerkprotokoll laufen, für eine Modemverbindung sollten auf beiden Seiten wenigstens 9600 Baud Übertragungsgeschwindigkeit unterstützt werden. Marcus

giespiel am Markt sein. Das Spiel an sich besticht dazu durch seine detaillierten, schön gezeichneten Grafiken und Animationen.

Command & Conquer entfesselt den virtuellen Kampf um Tiberium zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Dutzende von gut durchdachten Missionen, die nie leicht, aber auch nie zu schwer sind, wachsen im Schwierigkeitsgrad mit den Fähigkeiten des Spielers. Eines muß allerdings ganz klar gesagt werden: So spannend und attraktiv dieses Game auch ist, fürs Kinderzimmer eignet es sich nicht.

hs

Diese Pilotin gibt einen Lagebericht



Command & Conquer

Wertung: ★ ★ ★

Grafik: ★ ★ ★ **Sound:** ★ ★ ★

Hersteller: Westwood,
Preis: ca. 120 DM

Einfach toll verpackt: Westwoods Vision einer düsteren Zukunft versetzt in ein grafisch wie akustisch opulentes Strategiespektakel
getestet auf: Gateway 2000 P5/100



Simon zaubert

Immer wieder lustig: Ein Camping-Ausflug

Erinnert Ihr Euch noch an die Geschichte vom kleinen Simon, der durch ein geheimes Buch in eine Zauberwelt versetzt wurde? Nun ist er zurück und erlebt neue Abenteuer.

Zauberhaft

Es ist lange her, daß mich ein Adventure schon vom ersten Einladen her so in seinen Bann gezogen hat. Simon 2 vereinigt eigentlich alle Tugenden in sich, die für mich zu einem herausragenden Adventure dazugehören. Es hat Esprit, das gewisse Etwas, das Spieler dazu bringt, erst nach Stunden und mit absolutem Widerwillen den Rechner wieder auszuschalten, weil einfach Schlafenszeit ist oder man wieder zur Arbeit muß.



Digitalisierte Grafiken sehen zwar immer super aus, jedoch ist mir persönlich ein handgezeichnetes Adventure lieber. Die Liebe zum Detail ist hier an vielen Stellen deutlich sichtbar. Man nehme einfach gleich zu Beginn eine Stelle aus dem Intro: Der Schein der flackernden Kerze spiegelt sich im Fenster wider. Derartig beeindruckende Effekte ließen sich in rauen Mengen aufzählen.



Auch die Stimmen der Spielfiguren wurden passend zu den Charakteren ausgewählt. Ob es der lispelnde Runt ist, der allein schon durch seine Stimme den Stempel eines Tolpatschs aufgedrückt bekommt, oder aber Sordid mit seiner sonoren, manchmal zur leichten Hysterie neigenden Stimme: Es klingt phantastisch.

Die kompakte Handlung mit den vielen nicht allzu komplexen Puzzles und Rätseln rundet das durchweg positive Bild ab. Bleibt mir nur eins zu wünschen: Weiter so, Adventure Soft, mit so guten Spielen.

Vera



Das englische Label Adventure Soft hat wieder keine Mühen gescheut, um die Lachmuskeln der Spielefans in eine gespannte Stimmung zu bringen. Ausgehend von den Erfahrungen, die mit *Simon the Sorcerer* gemacht wurden, ist folgendes zu befürchten: Man schiebe die CD ins Laufwerk, starte die Installation – die Bauchmuskeln bekommen eine leichte Vorspannung – man gebe SIMON 2 ein und starte das Spiel – die Spannung der Bauchmuskeln verstärkt sich langsam – man folge mit wachem Blick und weit aufgesperrten Ohren der Intro – erste Zuckungen in der Oberbauchmuskulatur machen sich bemerkbar und führen zu einem ansteigenden Auf- und Abwippen des Bauchbesitzers auf dem Stuhl – das Spiel beginnt. Und bereits nach den ersten Spielminuten hält sich der Stuhlbesitzer den Bauch, da dieser ihm vor Lachen bereits weh tut.

Ein kleiner Vorspann: In seinem Zimmer auf einem Bauernhof schmökert ein kleiner Junge

Klein, aber mein



namens Runt in einem geheimnisvollen Zauberbuch, das einst dem großen Zauberer Sordid gehörte. Er hatte es im Dorf erstanden und ist nun ganz darin vertieft, bis er merkt, daß sich sein Vater der Tür nähert. Schnell versteckt er das Buch unter der Bettdecke und stellt sich schlafend. Doch auf diesen Trick fällt sein Vater nicht mehr herein. Ein Griff, und schon hält er das Buch in seiner Hand. Mit den Worten "Das ist nichts für dich" verbrennt er es vor den entsetzten Augen Runts und verschwindet wieder aus dem Zimmer.

Runt ist außer sich vor Wut und brummelt etwas von "Dir zeig ich's" und "Ihr werdet schon sehen", als plötzlich der Geist Sordids erscheint. Sordid bietet Runt an, ihn als Zauberlehrling auszubilden, und Runt willigt gerne ein. Eine neue Todesfestung hat Sordid bereits gebaut, und nun sucht er nach einer Möglichkeit, seinem Erzfeind ins auszuweichen. Wer dieser Erzfeind ist, wissen diejenigen, die schon Bekanntschaft mit dem ersten Teil gemacht haben. Na klar: Simon, der nette Junge, der den Zauberer Calypso aus größter Not gerettet hat.

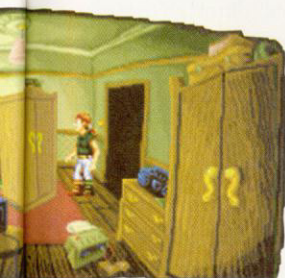


Ein Fall für die Kanalarbeiter



twieder

Um sein Ziel zu erreichen, bastelt Sordid einen Zauberschrank, den er mitten in Simons Zimmer hext. Als der nach Hause kommt, nölt er zunächst über den Müll, den andere Leute in seinem Zimmer hinterlassen haben,



schaute aber dann aus reiner Neugier in den Schrank hinein und ... verschwindet wieder. Er kommt aber nicht bei Sordid an, sondern hat ein Déjà-vu-Erlebnis: Er landet bei seinem alten Freund Calypso. So weit zur Vorgeschichte.

Wie der Vorgänger zählt auch **Simon the Sorcerer 2** zu den Fantasy-Adventures mit Comedy-Charakter. Die Oberfläche des Spiels bietet ein Point-and-Klick-Interface, das komplett mit der Maus gesteuert werden kann. Je nach ausgewählter Tätigkeit verändert sich der Mauszeiger. Rund 80 verschiedene Szenarien, prall gefüllt mit farbenfroher Grafik und teilweise sogar scrollbaren Hintergründen, warten darauf, erkundet zu werden.

Über eine scrollbare Landkarte kann Simon schnell alle möglichen Orte erreichen. Will man die einzelnen Charaktere zählen, mit denen sich Simon unterhalten kann, kommt man auf eine Zahl jenseits der 100. Die Speicherung läuft wie im ersten Teil über den Klick auf die Postkarte. Das Spiel wurde kom-



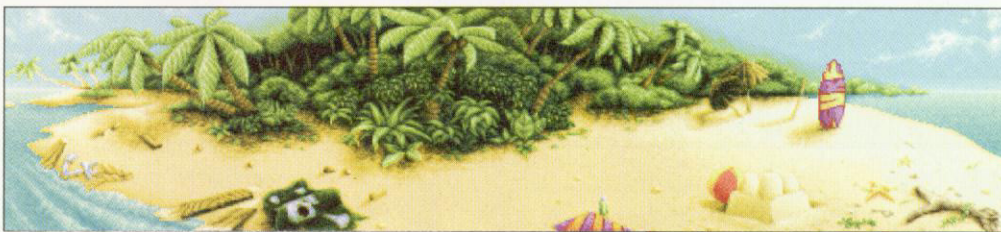
Jetzt ist er geladen

plett ins Deutsche übersetzt und in einem professionellen Tonstudio vertont. Der Sound liegt in CD-Qualität vor, und die Soundeffekte sind schier unerschöpflich. Mit 4 MB RAM und 2 MB Festplattenspeicher ist das Spiel einigermaßen genügsam, was die Hardwareanforderungen angeht. Alle gängigen Soundkarten werden selbstverständlich unterstützt.

vb

Die Sache mit dem Tonstudio

Bereits für den ersten Teil von Simons Abenteuern wurde in einem professionellen Tonstudio synchronisiert. Damit konnte die Firma Sunflowers, die das Label Adventure Soft in Deutschland betreut, bereits einige Awards einheimsen. Nun wurde aber ein wahrhaft riesiger Aufwand getrieben, um Simon 2 noch besser zu bearbeiten. Zahlreiche Personen waren nötig, um den über 100 Charakteren ihre Stimmen zu geben. Wer über ein gutes Gehör verfügt, der kann beispielsweise die Stimme von Eric Borner aus der "Lindenstraße" oder die von Hans Jörg Karrenbrock aus "Die Sendung mit der Maus" heraushören. Sordid wurde von Peter Wenke gesprochen, dessen Stimme aus der Happy-Hippo-Werbung im Radio bekannt sein dürfte. Der lispelnde Runt, der Lampengeist und der Scherzartikelhändler wurden alle von Mathias Keller gesprochen, der bei einer Frankfurter Satiregruppe mitwirkt. Über 5000 Takes wurden gemacht, bevor Simon 2 komplett im Kasten, genauer gesagt auf der CD-ROM war. Das Produkt ist auf jeden Fall absolut hörensenswert.



Reif für die Insel



Im Spielzimmer gibt's feine Sachen

Simon the Sorcerer 2

Wertung: ★ ★ ★

Grafik: ★ ★ ★ **Sound:** ★ ★ ★

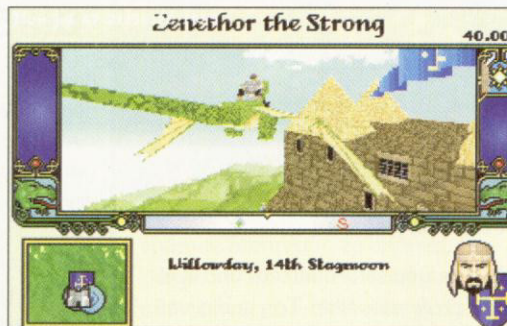
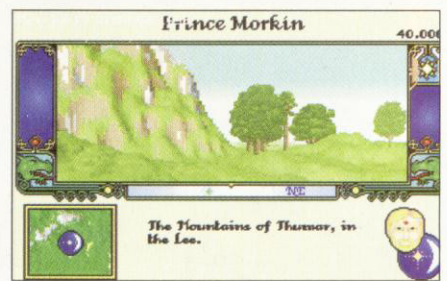
Hersteller: Adventure Soft,
Preis: 119,95 DM

Das Comedy-Adventure schlechthin. Hier stimmt einfach alles: Spielwitz, Grafik und Sound verbinden sich zu einem erstklassigen Mix

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Die Herren der Blutmarschen

Zünftige Rollenspiele finden immer ihre Liebhaber, besonders wenn sie epische Breite und eine detailreiche Abenteuerwelt versprechen. Handelt es sich außerdem um eine lang erwartete Fortsetzung, dann ist der Hit perfekt, sollte man meinen.



Ein weites Feld

Auf Lords of Midnight hatte ich mich wirklich gefreut. Der erste und der zweite Blick auf frühe Versionen versprochen endlich mal wieder ein Spiel, das sich an eine bewährte Idee anlehnt und trotzdem jede Menge frischen Wind ins Genre trägt. Auch das fertige Produkt sieht hervorragend aus und bietet tatsächlich ein durchaus gelungenes Interface jenseits vollkommen ausgetretener Pfade. Aber der Spielwitz ist irgendwo unterwegs verlorengegangen. Vielleicht ist das ganze zu groß angelegt – jedenfalls gibt es einfach nicht genug Leben in der Spielwelt, um das Abenteuer wirklich interessant zu machen.

Stefan

Der Flug mit einem Drachen – vielleicht das schönste Erlebnis im Spiel

re gekrönte Häupter, was viele Völker führerlos zurückließ. In diese in Aufruhr gebrachte Welt versucht nun Luxors Sohn, Frieden zu bringen. Das hehre Ziel zu verwirklichen, ist die Aufgabe des Spielers, der in Morkins Rolle schlüpfen muß, um durch die Marschen zu reisen, Helden zu rekrutieren und neue Allianzen mit anderen Adelshäusern zu schmieden. Aber nicht nur Morkin gilt es zu steuern, sondern der Spieler muß auch zwischen Dutzenden weiterer Helden hin- und herschalten und sie mit Befehlen versehen. So ziehen die Helden dann durch die mittels Fraktaltechnik

erwartete Fortsetzung. Die Landschaftsdarstellungen mittels fraktaler Algorithmen sind tatsächlich sehr interessant anzusehen. Die Grafik der Gebäude und ihrer Räume jedoch ist dafür ziemlich eintönig ausgefallen.

Spielerisch wird eine ziemlich einzigartige Mischung verschiedener Genres geboten, deren hervorstechendsten Merkmale die schier endlose Menge handelnder Personen und die vielen Schauplätze sind. Und technisch ist das alles ganz solide realisiert. Geht man aber ins Detail, dann macht sich Enttäuschung breit. Zwar kann man alle Burgen betreten, doch außer gähnend leeren Korridoren und Zimmern gibt es kaum etwas zu entdecken. Die Karte, auf der sich der Aufenthaltsort der verschiedenen Charaktere ablesen läßt, ist extrem ungenau – so ungenau, daß Figuren, die angezeigt werden, am jeweils angezeigten Ort erst gar nicht zu finden sind. Derartig wesentliche Mängel werden dann noch durch kleinere Ärgernisse wie eine übersensible Maussteuerung und einen extrem nervigen Soundtrack zusätzlich gewürzt.

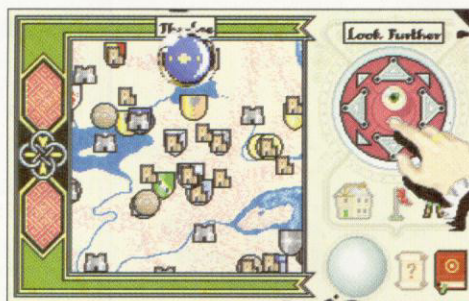
Alles in allem ist Lords of Midnight eine ziemlich enttäuschende Angelegenheit. Da hilft es auch wenig, daß die beiden ersten Games der Midnight-Serie gratis mit auf der CD sind.

hs

Nicht weniger als zwölf verschiedene Menschengruppen leben in den Weiten der Blut-

marschen. Früher begnügten sich die Stämme in Frieden und Freundschaft. Als jedoch der wahnsinnige König Borothe die Herrschaft über die dunklen Feys erlangte, war es vorbei mit dem Frieden in den Marschen. Er brach zu einem Feldzug auf, der alle Völker der Marschen unter seinem Regime zu Sklaven knechten sollte. Zwar gelang es ihm nicht, sein Ziel zu erreichen, doch säte er Mißtrauen und Streit in die Herzen der Völker und entführte viele Männer und Frauen.

Unter diesen Gefangenen waren auch der Mondprinz Luxor und ande-



Die Übersichtskarte ist leider extrem ungenau

in 3D dargestellte Landschaft oder überfliegen sie auf ihren Drachen. In den Marschen befinden sich zahllose Burgen, Türme, Zitadellen und Städte, die besucht und durchsucht werden müssen. An diesen Orten schaltet das Game in eine 3D-Darstellung um, und der Held darf durch die Gänge der einzelnen Gebäude marschieren.

Elf Jahre ist es her, daß der Programmierer Mike Singleton mit den Spielen "Lords of Midnight" und "Doomdark's Revenge" die Herzen strategie- und rollenspielsüchtiger C-64- und Spectrum-Besitzer erfreute. Erst jetzt erscheint die lange

Lords of Midnight

Wertung:

Grafik:

Sound:

Hersteller: Domark,
Preis: ca. 130 DM

Leider nur eine imposante Sammlung verschenkter Chancen

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Raus damit!

BAZAR

... wo man die **Z** Angebote findet!
tollen



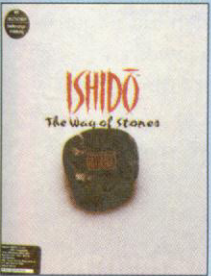
Legend of Myra

Helfen Sie Myra, alle Kaninchen in diesem tollen Action-Puzzle-Game zu befreien. PC 3,5



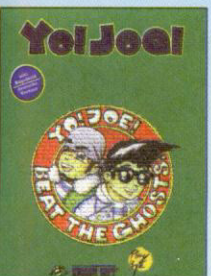
Eco Quest

Entdecke die Schönheiten und Geheimnisse des Meeres! Finde heraus, wie Du die Erde beschützen kannst. PC 5,25



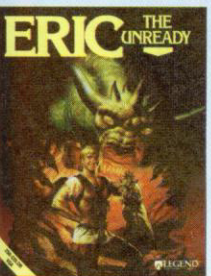
Ishido

Lassen Sie sich vom Orakel inspirieren, denn dieses "uralte" Spiel wird von Anfang an Ihre ganze Konzentration und Ihr strategisches Können in Anspruch nehmen. PC 5,25



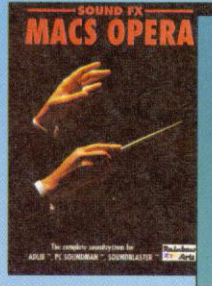
Yo!Joe!

Begleite Joe und Nat durch 6 riesige Level mit Hunderten von Gegnern, um den Geheimbund zu zerstören, der die Welt unterdrücken will. Spielbar allein oder zu zweit. PC 3,5



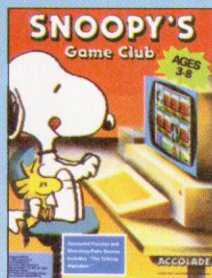
Eric the Unready

Humor auf der ganzen Linie mit einem Angriff auf das Zwerchfell: Eric heißt der Antiheld. Seine Lanze trifft selten ein Ziel, seine Grobmotorik ist gefürchtet. PC 3,5



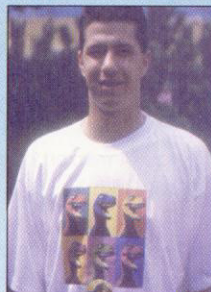
PC-Sound Pack 2

Besteht aus: Macs Opera & Circus Attraction
Macs Opera: Maximale Ausnutzung bietet Macs Opera mit 100 Instrumenten und 10 fertigen Songs. Ohne Vorkenntnisse erstellen Sie eigene Klänge, Instrumente und ganze Songs. Unterstützt alle gängigen Soundkarten. PC 3,5
Circus Attraction: Hereinspaziert, hereinspaziert meine Damen und Herren!! Circus Attraction bietet Ihnen fünf spannende artistische Kunststücke. PC 5,25

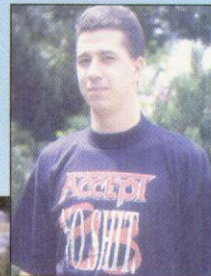


Snoopys Game Club

Snoopy als Puzzle, als Memory und in Form vieler anderer Animationen. Für Kinder das Erlebnis, spielbar allein oder mit mehreren Partnern. PC 3,5



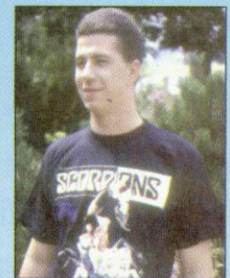
6 Dinos
Gr. XL



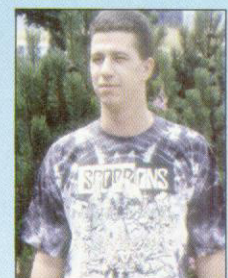
Accept
Gr. XL



Don't panic
Gr. XL



Scorpions schwarz
Gr. XL



Scorpions grau
Gr. XL



Electronic Arts
Gr. XL

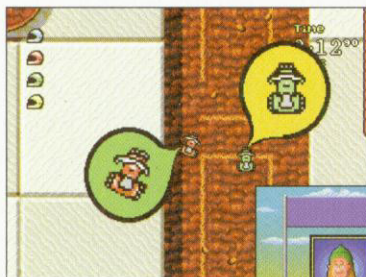
1 7-Shirt +

1 Spiel Ihrer Wahl

nur

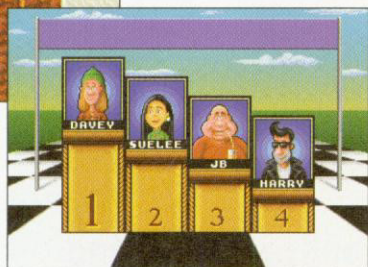
20,00

PS-Mikroben



**Der Redakteur
einer bekannten
Spielezeitschrift
hat doch glatt
Platz 3 erreicht**

**Mit diesen Mini-
flitzern geht es
quer durch den
Wohnbereich**



eine von diversen Spielfiguren aus- sucht, ihr einen Namen gibt (z.B. den eigenen) und anschließend aus mehreren Rennoptionen die ge-nehmste auswählt. Dann setzt man sich ins jeweilige Gefährt, wartet auf den Startschuß und rast los – bis man entweder als Sieger durchs Ziel fährt oder in einer der Kurven vom Tisch fällt, in den Teich plumpst oder von einer Bohrma- schine ins Off geschubst wird.

Neu an der Version 2 sind zum Bei- spiel das simultane Vierspieler-Ren- nen, bei dem sich allerdings dank technisch-umständlicher PC-Konfi- guration ein Streit um die Tasten ergeben wird. Auch ein Construc- tion-Kit zum Selberbasteln von Rennmaschinen und Kursen ist mittlerweile dabei. Ferner gibt es noch einen Wettbewerbsmodus, das sogenannte Party Play, wobei sich ganze Völkerscharen an Wett- fahrten gegeneinander ergötzen können. Jeweils eine Gruppe tritt in Zweierwettkämpfen gegen eine an- dere an, die Sieger kämpfen gegen die Sieger und so weiter, bis endlich der größte aller Tischbeinumkrei- ser gekürt worden ist. Ein weiteres Feature ist der "Shadow-Racer". Dieser nette Widerpart ist ein Spie- gelbild des Spielers in optimaler Form. Das heißt: Man tritt gegen ei- nen Gegner an, der jeweils die beste eigene Rundenzeit fährt, die zuvor erzielt wurde.

So weit, so gut. Micro Machines 2 ist gegenüber dem Vorgänger gra- fisch kaum verbessert worden, aber der war ja auch sehr gut. Die Hinter- grundbilder sind immer noch lustig anzusehen, vor allem, wenn die Rennmannschaft auf Vaters Bastel- tisch herumfährt und die Holz- schrauben die Strecke markieren. Bei der Musik hat sich ein bißchen mehr getan: Neben einigen guten Samples, abgespielt über die Soundkarte, gibt es noch Heavy- Metal Audiospuren, die sich gewa- schen haben.

jb

Die Idee von Codema- sters, Autorennen auf dem Küchentisch oder rund um die Wohnzim- merlampe stattfinden zu lassen, wurde schon vor einiger Zeit mit MICRO MACHINES auch für den PC umge- setzt. Und nun ist ein Nachfolger da. Er trägt den gleichen Namen und zusätzlich die Nr. 2.

Codemasters haben mit ihren Micro Ma- chines dem PC zu einer Art Spielkon- solen-Touch verholten. Miniaturi- sierte Rennmaschinen, die um Wohnungseinrichtungen herum oder an der Gartenpfütze entlang flitzen, sehen nicht nur niedlich aus, sondern erzeugen auch ein völlig neues Renngefühl.

In Micro Machines 2 hat sich daran wenig geändert. Noch immer sausen diverse Mit- und Comput- erspieler mit Hilfe von Tastatur oder Joystick durch die Welt der Mikro- ben und Kleinstkäfer. Man startet wie gewohnt damit, daß man sich

Rallye Monte Gartenteich

Wer Rennspiele mag, kommt bei Micro Machines zwar auf seine Kosten, doch einiges bleibt auch in der neuen Version verbesserungswürdig:

- Die Steuerung ist eher ein Witz. Die Auswahl zwischen Joy- stick und den Tasten "Q", "A", "O" und "P" für den ersten Spieler zum Beispiel läuft unter dem Motto "Vom Regen in die Traufe".
- Ohne die Möglichkeit, die Tracks vor dem Rennen einzuse- hen, sind Crashes vorprogrammiert. Wer mit Stoff um die Kur- ve fährt, nur um kurz dahinter zu bemerken, daß die "Lineal- Brücke" zu schmal für zwei Mini-Wagen ist, weiß, was ich meine.

Das sind zwar nur zwei Punkte, aber die reichen, um Allein- spielern eine Prise Frust zu verabreichen. Mein Tip: Holt Euch ein paar Freunde nach dem Motto "... dann klappt's auch mit dem Nachbarn ...!"

Jürgen



**Jetzt ein klei-
ner Schubser,
und schon
fliegt der Mit-
bewerber von
der Strecke**

**Beim
Zeitfahren
gewinnt
meistens,
wer seltener
vom Tisch
fällt**

Micro Machines 2

Wertung: ★

Grafik: ★

Sound: ★

Hersteller: Codemasters,
Preis: ca. 90 DM

Das humorige Rennspiel ist am besten,
wenn man's mit Freunden spielt

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Klingon Bird of Prey

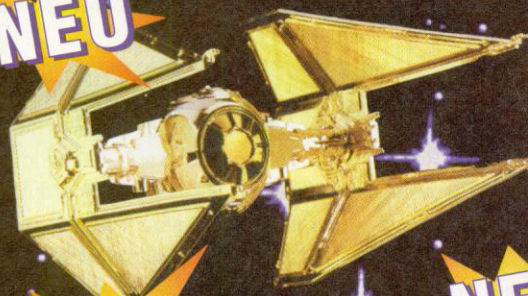
NEU



49,95

Tie Fighter
Farbe: gold (Limited Edition)

NEU



39,95

B-Wing-Fighter
Farbe: gold
(Limited Edition)

NEU



34,95

Battle of Hoth Action Scene



NEU

49,95

Star-Trek-3-Teile-Pack

Klingonen-, Ferengi- und Romulaner-Kampfschiff zusammen nur

54,95



X-Wing-Fighter

Maßstabgetreue
Nachbildungen als
Klebmodelle

37,95

TIE Interceptor

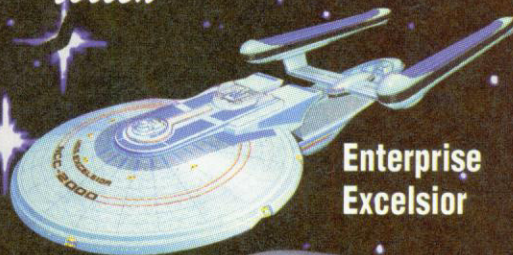
27,95



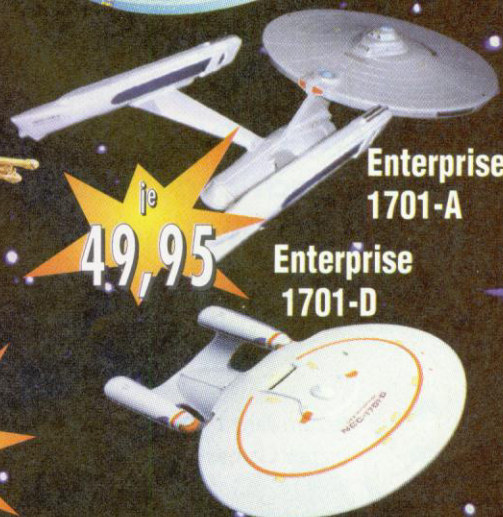
als Snap-Bausatz für

SM BAZAR

... wo man die tollen Angebote findet!



Enterprise
Excelsior



Enterprise
1701-A

Enterprise
1701-D

49,95

Deep-Space-Nine-Station

Ein Muß für jeden
Star-Trek-Fan. Die
Originalstation aus der
Fernsehserie



59,95

Star-Wars-Destroyer

des Imperiums als
beliebtes Klebmodell



49,95

Millennium Falcon

supergrößer,
Klebebausatz



59,95

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden.
Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/9796-18

Nostalgisches Monstertreffen

SKULLKEEP

Spricht man über die besten PC-Rollenspiele, dann wird meistens auch der Titel DUNGEON MASTER genannt. Nach langer Wartezeit wird der mittlerweile acht Jahre alte Titel nun fortgesetzt.

Bis zum Jahr 1986 gab es nur Games mit popeliger Grafik, umständlicher Bedienung und bescheidenem Gameplay. Dann kreuzte Dungeon Master auf und änderte das alles schlagartig. Das Game erweckte die 3D-Perspektive zum Leben, machte Rollenspiele zu Echtzeitabenteuern und überzeugte durch bis dahin nie gesehene grafische Qualität. Und jetzt endlich kommt **Dungeon Master II**!

Seit dem bombastischen Auftritt von Dungeon Master anno 1986 sind etliche Jahre ins Land gegangen. Das 3D-Rollenspiel hat sich als eigenes Genre etablieren können, und es gab Dutzende von Games, die das Dungeon-Master-Konzept aufgriffen und dem interessierten Rollenspieler entsprechende Abenteuer präsentierten. Allein, die angekündigte Fortsetzung zu Dungeon Master ließ auf sich warten. Es gab zwar eine Erweiterungs-Disk, die unter dem Titel *Chaos Strikes Back* einige zusätzliche Levels für das Ur-Game boten, der zweite Teil jedoch war einfach nicht in

Und wieder geht's durch dunkle Dungeons



Diese Begrüßung ist nicht so freundlich, wie sie aussieht



Das übersichtliche Charakterblatt eines Helden

Der Spaß bleibt

Unterm Strich ist **Dungeon Master II** trotz einiger Spinnenweben und einer nicht ganz zeitgemäßen Technik noch immer ein solides Rollenspiel, das seinen Reiz aus dem spielerischen Tiefgang zieht. Abgesehen davon ist es für alte DM-Fans natürlich ein Muß.

Heiner

Sicht – bis heute. Sätte acht Jahre später liegt nun mit **Skullkeep** endlich die Fortsetzung des damaligen Rollenspielschlagers vor und will ein weiteres Mal in die magische und phantastische Dungeon-Master-Welt entführen. Wer nun allerdings erwartet, daß dieses Game wie sein Vorgänger das Genre abermals revolutionieren würde, wird enttäuscht sein, denn weder am Spielprinzip noch an der Steuerung hat sich viel getan. Selbst die Grafik ähnelt an vielen Stellen dem ersten Teil verblüffend, ist allerdings trotzdem um etliche Elemente erweitert worden. Ging es früher nur im Verlies zur Sache, müssen nun auch ausgedehnte Oberflächenbereiche erforscht werden, bevor das düstere Gemäuer von Skullkeep durchwandert werden kann.

Auf dem Bildschirm gestaltet sich das Abenteuer als Ausblick in eine 3D-Welt, in der der Mauszeiger die Hände der vier Helden ersetzt. Das Aussehen der Figuren und ihren derzeitigen Zustand kann man anhand der Portraits am oberen Bildschirmrand erkennen; wird eines dieser Bilder angeklickt, folgt eine detaillierte Ansicht der Person, ihrer Habseligkeiten und Charakterwerte. Die 3D-Grafik selbst ist nicht fließend animiert, sondern bewegt sich schrittweise weiter; auch die Bewegungen der Monster sind recht ruckig.

Gut, das wenig weiterentwickelte technische Drumherum wirkt auf den ersten Blick etwas enttäuschend, aber schon nach wenigen Minuten Spiel ist die bescheidene Technik vergessen, und der Spieler wird von Skullkeeps Zauber gefangengenommen. Hier sind die Monster nicht einfach nur tumbe Biester, die auf Abenteuerbraten stehen, sondern intelligente Kreaturen, die im Notfall auch mal Verstärkung rufen. Auch die Rätsel sind eine Klasse für sich, intelligent und logisch aufgebaut. Ausrüstung und Kleidung der Heldentruppe muß mit Bedacht zusammengestellt werden. Dinge, die man unterwegs findet, können benutzt oder in den Läden verkauft werden, von denen es im Spiel ebenfalls einige gibt.

Die Magie basiert auf Runen, die die Zauberer der Truppe erlernen und miteinander verknüpfen müssen. Zum Zaubern werden jedoch keine kompletten Sprüche geliefert, diese muß sich der Spieler im Lauf des Spiels selbst zusammenreimen. □

hs

Dungeon Master II

Wertung:

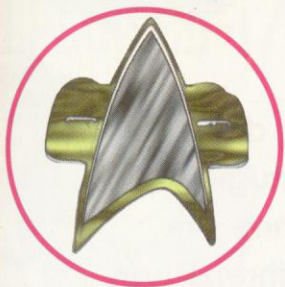
Grafik:

Sound:

Hersteller: Interplay,
Preis: ca. 120 DM

Ein Oldtimer in Neuauflage, der nicht nur Nostalgikern Spaß macht

getestet auf: Gateway 2000 P5/100



Star-Trek-Communicator
als Metal-Pin aus
dem neuen Kino-Film
"Generations".

35,00



Star-Trek-Communicator
als Metal-Pin.
Gehört zum
unbedingten Outfit jedes
Star-Trek-Fans.

39,00

Schlüsselanhänger

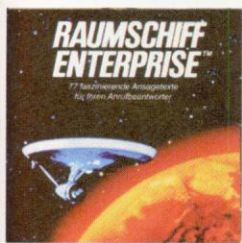


mit je 8 Sounds aus
der Serie "Star Trek –
The Next Generation"
(rechts) oder "Star Trek
Original" (links). Jede
Taste verbirgt einen neu-
en Klang. Den Schlüssel-
anhänger gibt es in 2 Ausführungen
mit Sounds aus der Originalserie oder aus
der Serie "Next Generations"
Lieferung inkl. Batterien



Communicator als Schlüssel-
anhänger. Beim Öffnen des Com-
municators ertönt der
Originalton

24,95



"... Spock, bitte melden!" Die
Anrufbeantworter-CD für alle
Star-Trek-Fans. 77
faszinierende Ansagetexte.

29,95

Star Trek Generation



Original Soundtrack zum
neuesten Kinofilm, der bei
uns ab 09.02.95 zu sehen
ist.

34,95

SM BAZAR

... wo man die **Z** Angebote findet!
tollen

!!! Jetzt auch bei uns !!! Star-Trek-Uniformen



**Star Trek
Classic
Uniform Shirt**
(Größen: S,M,L,
auch in den
Farben gold
und blau
lieferbar)

88,00

Next Generation Deluxe Uniform Shirt inkl.

Communicator
(Größen: S,M,L,
auch in den
Farben rot
und blau lieferbar)



110,00

Star-Trek-Sound- Effects

31,95



69 Sound-Effects
aus den Original-
TV-Serien, ideal
zum Samplen

Star-Trek – The Demo Shareware Diskette (3,5")

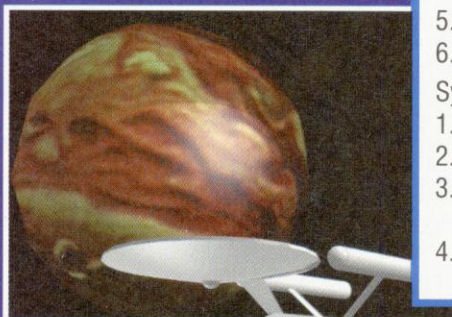
Demo features:

1. Sprachausgaben
2. Animationen
3. kleines Ballerspiel
4. Infos zu Star Trek
5. Infos zu Voyager
6. Fragen zum Star-Trek-Quiz

Systemvoraussetzung:

1. 386 oder höherer PC
2. VGA-Karte
3. SoundBlaster oder 100%
kompatible
4. Festplatte

30,00





Wir lagen vor Madagaskar

Gerade neigt sich der harte Winter 1468/69 seinem Ende zu, da kommt in Lissabon, der Hafenstadt an der Küste Portugals, ein junger Mann an. Mit einem nicht unbeträchtlichen Barvermögen möchte er in die Gilde der erfolgreichen Handelsherren aufsteigen und dabei sein im Geschäft mit den Entdeckungen und Eroberungen bisher unerforschter Erdteile. Schiffe gibt's genug und wagemutige Seefahrer, die gegen einen guten Lohn gern bereit sind, in die Dienste eines Kaufmanns zu treten.

Nun gilt es vor allem, für Einkünfte zu sorgen, denn sonst sind die baren Mittel schnell aufgezehrt. Am besten, man bemüht sich um einen Handelsposten in einem nähergelegenen Hafen der bekannten Welt, um eine lukrative Handelsverbindung mit dem Lissaboner Haupthaus herzustellen. Anschließend muß wenigstens ein Handelsschiff erworben und auf die Reise geschickt werden, um Güter hin und her zu transportieren.

Ohne die Gunst der Regierung wird man allerdings keinen Erfolg haben. Das

Königshaus ist getrieben von der Gier nach mehr Geld, mehr Macht und größeren Einflußgebieten. Nur diejenigen Kaufleute sind wohlgekommen, die zur Erforschung bisher unbekannter Länder jenseits der vertrauten Küstengewässer beitragen. Also ist man gut beraten, so schnell wie möglich auch wenigstens eine Expeditionsflotte auf den Weg zu schicken.

Derartige Flotten bestehen am besten aus mindestens zwei Schiffen, denn die Reise ins Ungewisse steckt voller Gefahren. Auch wird ein vertrauenswürdiger Admiral gebraucht, der eine angstgeschüttelte Mannschaft in schwierigen Situationen bei der Stange halten kann, sonst ist die Expedition unter Umständen vergeblich. Eine erfolgreiche Forschungsfahrt dagegen bringt neue Erkenntnisse über unerschlossene Rohstoffquellen, die anschließend wieder mit Hilfe von Handelsflotten ausgebeutet werden

Es waren mutige Männer, die vor über 500 Jahren von portugiesischen Küsten in See stachen, um die Welt zu erobern und ihren Finanziers die Schätze bis dahin unentdeckter Länder zu erschließen. Wer will, erlebt die spannende Epoche der Entdeckungen nun im neuen Spiel von Sunflowers nach.



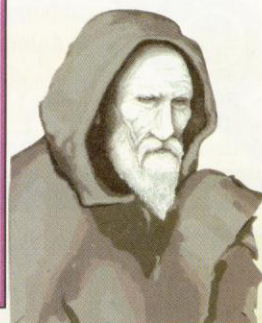
Captains' Log – 1469

Für Managementsimulationen bin ich eigentlich immer zu haben. Atlas allerdings finde ich etwas irritierend. Während die Idee interessant ist und der historische Hintergrund liebevoll aufbereitet wurde, bleibt nach einer Weile im Spiel doch nur ein flaves Gefühl. Zu viele Klicks und kaum auflockemde Elemente im etwas eintönigen Hin und Her der eingesetzten Flotten: Trotz einer anspruchsvollen Aufgabe will mich das ganze einfach nicht fesseln! Richtig schlecht ist's zwar nicht, aber weit entfernt davon, mit den Spitzenreitern des Genres zu konkurrieren.

Stefan

können. Die neue Simulation aus dem Hause Sunflowers, die sich dieses Themas annimmt, heißt Atlas. Das genüssame Spiel kommt auf nur zwei Disketten, bietet dafür aber grafisch und vom Sound her auch nichts Bemerkenswertes. Basis des Geschehens ist eine Karte der bekannten Welt, die in mehreren Stufen gezoomt werden kann. Der Rest sind Steuermenüs zur Verwaltung der Handelshäuser, Expeditions- und Handelsflotten und so weiter, die per Mausklick auf entsprechende Bildschirm-symbole geöffnet werden können.

sma



Atlas

Wertung: ★

Grafik: ★

Sound: ★

Hersteller: Sunflowers,
Preis: ca. 80 DM

Die anspruchsvolle Handelssimulation bietet ein interessantes Thema, leidet aber unter einer eigentlich nicht mehr zeitgemäßen Ausführung

MPEG/CD-I/MPEG/CD-I/



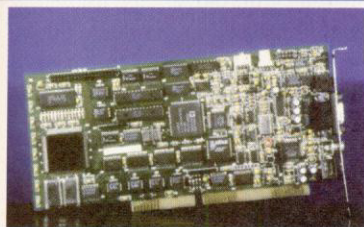
TRONIC

VERLAG GMBH & CO. KG

BASAR

... wo man die **Z** Angebote findet!
tollen

MPEG MASTER MPEG/CD-i



Leistungsdaten:
 Abspielboard für Videos gem. MPEG I ISO,
 Standard AT (ISA)-Bus-Steckkarte
 MPEG Video und Audio Bit Streams direkt von CDs
 (Doublespeed) od. Platte
 auch geeignet für Karaoke-CDs, White-Book-Video-
 CD's und CDI-FMF (nur mit SONY CDU 33A,
 Aztech CDA 268-031, etc.)
 16,7 Mio. Farben - läuft mit jeder VGA-Karte, VGA
 und Video Out (Composite und S-VHS I) - alles auf
 eine Karte gesetzt! Full-Screen-Wiedergabe (704 x
 576 bei PAL), bequeme Kontroll-Software für Audio
 + Video: Play, Fast Forward, Slow Motion, Step,
 44.1 K, 48 kHz, Frequenzspektrum 20 Hz - 20 kHz, erleichterte Installation - nur 1 Interrupt und 1 DMA-
 Kanal, MCI-Treiber, deutsche Bedienungsanleitung

**KEIN Feature-Connector
erforderlich!**

nur **549,-**

Cotton Eye Joe
jede CD nur

39,90

Video- + Audio-Tracks, Karaoke,
Songtexte, Biographien, Fotos

!MUSIC & FUN PUR!

Digital Videos

Apokalypse Now ⁽⁴⁾	49,95	Ghost ⁽³⁾	39,95
Addams Family -		Goldfinger ⁽³⁾	39,95
In verrü. Tradition ⁽⁴⁾	49,95	Liebesgrüße aus Moskau ⁽⁴⁾	39,95
Beverly Hills Cop 1 ⁽⁴⁾	39,95	Mr Bean - The Exciting Escapades ⁽⁴⁾	39,95
Beverly Hills Cop 2 ⁽⁴⁾	39,95	Mr Bean - The Terrible Tales ⁽⁴⁾	39,95
Black Rain ⁽³⁾	39,95	Mr Bean - The Perilous Pursuits ⁽⁴⁾	39,95
Crocodile Dundee 2 ⁽⁴⁾	39,95	Mr Bean - The Merry Mishaps ⁽⁴⁾	39,95
Die Firma ⁽⁴⁾	49,95	One small step ⁽⁴⁾	49,95
Die nackte Kanone ⁽⁴⁾	39,95	Rainman ⁽⁴⁾	49,95
Die nackte Kanone 2 1/2 ⁽³⁾	39,95	Star Trek VI ⁽³⁾	39,95
Die Stunde der Patrioten ⁽³⁾	39,95	The Battle for Arnhem ⁽⁴⁾	39,95
Der Prinz aus Zamunda ⁽⁴⁾	39,95	Thelma and Louise ⁽⁴⁾	49,95
Ein Ticket für Zwei ⁽⁴⁾	39,95	Überleben ⁽⁴⁾	49,95
Ein Fisch namens Wanda ⁽⁴⁾	39,95	U2 - Rattle and Hum ⁽⁴⁾	39,95
Ein unmoralisches Angebot ⁽⁴⁾	39,95	Wayne's World ⁽³⁾	39,95
Eine verhängnisvolle Affäre ⁽³⁾	39,95		

Digital Musikvideos

Eric Clapton - The Cream of ⁽³⁾	49,95
The Cure Show ⁽³⁾	49,95
Andrew Lloyd Webber - The Prem. Coll. ⁽³⁾	49,95

⁽³⁾ CD-i-Player mit Digital-Video-Cartridge, Commodore Amiga CD 32 mit Digital-Video-Cartridge

⁽⁴⁾ CD-i-Player mit Digital-Video-Cartridge, Commodore Amiga CD 32 mit Digital-Video-Cartridge, CD-ROM/XA-Laufwerke mit MPEG-Karte



NEWS!

**Sorgt für
Lachsälven
auf Eurem
PC!**



Das Beste aus
RTL - Samstag Nacht -
Die Show,
inkl. Biographien der
Schauspieler, Fotos

44,90

Das Beste aus der
Dirk-Bach-Show
zusätzlich: Biographie
des Künstlers, Interviews

44,90

Kelvin MPEG VLB MPEG/CD-i



Leistungsdaten:
 MPEG-Videos können bis zu
 einer Auflösung von 1024 x 768
 Punkten in 16,7 Millionen
 Farben und 30 Bildern pro
 Sekunde wiedergegeben
 werden. Der Anwender
 konfiguriert den 64-Bit-
 Grafikteil auf seine
 gewünschte Auflösung und
 Farbtiefe und kann dennoch
 jederzeit MPEG-Videos bis zur
 Vollgröße in Echtfarben

wiedergeben. Der Feature Connector auf der KELVIN MPEG ermöglicht es,
 zusätzliche Overlay-Karten im PC zu betreiben, etwa TV-Tuner oder Video-Capture-
 Karten. Die Kelvin MPEG verfügt zudem über getrennte Line und Speaker
 Audioausgänge, an denen der MPEG-Sound in 16-BIT-Qualität unabhängig von einer
 Soundkarte zur Verfügung steht.

- Schnelle 64-Bit-Grafikkarte, 1-2 MB
- Spielt Video-CDs, CD-I, Real-Magic-Titel unter Windows und DOS
- VLB-BUS-System

**KEIN Feature Connector
erforderlich!**

1 MB 679,-

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt, solange der Vorrat reicht.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft oder rufen Sie an: 05651/9796-18



**Reichlich
Gegner
im ersten
Level**

S

eit rund drei Jahren spielt die Firma Epic MegaGames im Shareware-Spielmarkt eine führende Rolle. Qualität steht bei der Arbeit dieses

Epische Ballerei

Das schönste an Actionspielen ist, daß die meisten kaum Erklärungen brauchen. In der Regel muß man nur wissen, wo die Feuertaste ist, und schon geht's auf ins Abenteuer. So auch bei TYRIAN, dem neuesten Ballergame aus dem Hause Epic MegaGames.

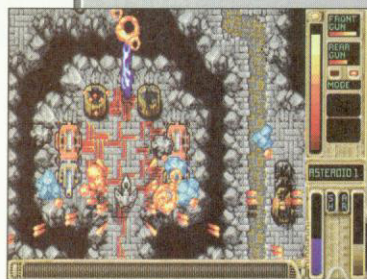


Gegen diesen Watz hilft nur volle Bewaffnung

Im erweiterten Pentium-Modus genießt man spezielle Grafikeffekte



Budenzauber



Von allen Seiten gibt's Zunder

Shareware nur zweite Wahl? Diese Vermutung trifft wahrlich schon lange nicht mehr zu. Auch in diesem Segment wird mittlerweile hochklassige Software geboten, die den Vergleich mit kommerziellen Programmen nicht zu scheuen braucht. Tyrian ist das beste Beispiel dafür. Die farbenfrohe Grafik mit vielen kleinen Details ist absolut super. Der Sound und die Effekte sind hervorragend auf die Aktionen im Spiel abgestimmt. Selbst mit Maussteuerung – oft ein Extra-Abenteuer – kommt hier ein Heidenspaß auf. Da hängt und ruckelt nichts. Die Auswahl an Gegnern und Waffenkombinationen ist phänomenal. Ballerspielfans werden sicher nicht enttäuscht.

Vera

Teams im Vordergrund, was die bisher veröffentlichten Titel – z.B. das Jump'n'Run *Jazz Jackrabbit* oder die Flippersimulation *Epic Pinball* – eindeutig beweisen. Nun ist etwas Neues angekündigt, und zwar ein Ballerspiel in der Tradition von Hits wie *Raptor*. Der Name: **Tyrian**. Zu den zwei jüngsten Genre-Neuerscheinungen aus dem kommerziellen Bereich, *Future Dimension* von Lifetimes/Expert und *Prototype* von NEO, gesellt sich also ein weiterer Herausforderer, der um die Publikumsgunst buhlt.

Gleich nach der Installation gelangt man bei Tyrian in ein übersichtliches Auswahlménü, von dem aus alle wichtigen Einstellungen direkt vorgenommen werden können.

Um sofort loslegen zu können, wähle man ein Schiff aus, bewaffne es bis an die Bordkante und stürze sich ins Getümmel. Erklären muß man wohl nichts, denn genretypisch ist mit Hilfe des eigenen Flugjägers einfach alles abzuballern, was auf dem vertikal scrollenden Bildschirm entgegenkommt.

Was in über 30 unterschiedlichen Levels abgeht, ist wirklich nicht von schlechten Eltern. Ein absolut softes Parallax-Scrolling in drei Ebenen ist zwar heutzutage keine herausragende technische Leistung mehr, aber die Hauptsache bleibt ja, daß es gut aussieht. Keine Frage, daß Tyrian in dieser Beziehung überzeugen kann. Und Pentium-Besitzer genießen mit speziellen grafischen Effekten sogar einen zusätzlichen Bonus. Es gibt unter anderem durchsichtige Wolken, die

äußerst realistisch wirken. In den einzelnen Levels wartet eine Unmenge von Gegnern, die alles daransetzen, den Flieger des Spielers aus der Luft zu holen. Zum Glück gibt es die unvermeidlichen Extras, die nach Abschluß der feindlichen Objekte abfallen und nur eingesammelt werden müssen, um zusätzliche Muni, Energie, Waffen und ähnliche Vorteile zu ergattern. Weitere Pluspunkte kann man in diversen Geheimlevels auf der Habenseite verbuchen, und auch versteckte Features gibt's reichlich zu entdecken. Am Ende jedes Levels wartet – auch keine Überraschung – ein Levelwatz, der es besonders in sich hat. Hat man ihn besiegt, geht's ab in ein kürzeres Zwischenlevel, das mit gelungenen Animationen aufwartet.

Über 300 Waffen stehen als Ausrüstung zur Verfügung; sie lassen sich auf vielfältigste Art miteinander kombinieren. Gesteuert wird wahlweise mit der Maus, dem Joystick oder der Tastatur. Soundtracks und digitale Soundeffekte sorgen für ein im wahrsten Sinne des Wortes klangvolles Spiel. Hardwaremäßig werden keine übergroßen Ansprüche gestellt, aber selbstverständlich ist das Spiel auf einem Pentium noch wesentlich eindrucksvoller als auf einem 486/33. Schließlich gibt es eine interessante Zweispieleroption, die es gestattet, das Abenteuer mit zwei nebeneinander fliegenden Jägern anzugehen, sowie eine Netzooption.

□
vb

Tyrian

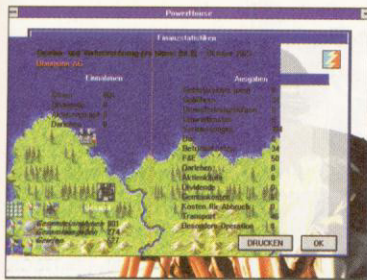
Wertung: ★

Grafik: ★ ★ ★	Sound: ★
----------------------	-----------------

Hersteller: Epic MegaGames,
Preis: Shareware

Ausrüstung und Extras bis zum Abwinken,
Ballerspielfreunde kommen voll auf ihre Kosten
getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Da steckt der Wurm drin

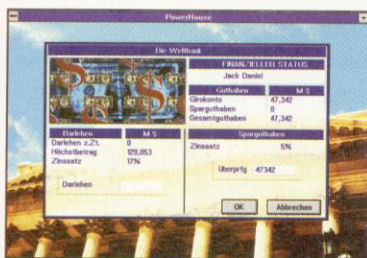


Solche fast unlesbaren Screens sind ärgerlich und nicht die Ausnahme in Powerhouse

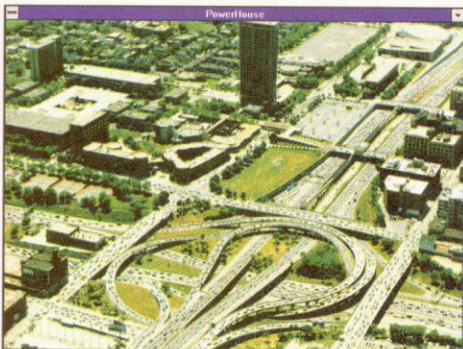
Schade auch: Wieder einmal hatte Impressions eine tolle Spiel-idee, und trotzdem wird keiner das Game kaufen wollen, weil es zu viele Fehler hat.

Nicht zum ersten Mal kommt Impressions mit einer wirklich guten Idee für ein Spiel heraus und versaut alles, weil es anscheinend kein Beta-Testing im Haus gegeben hat (Beispiel: Detroit/Rüsselsheim). Aber lassen wir die Fehler erst mal außen vor und würdigen die Idee von **Powerhouse**.

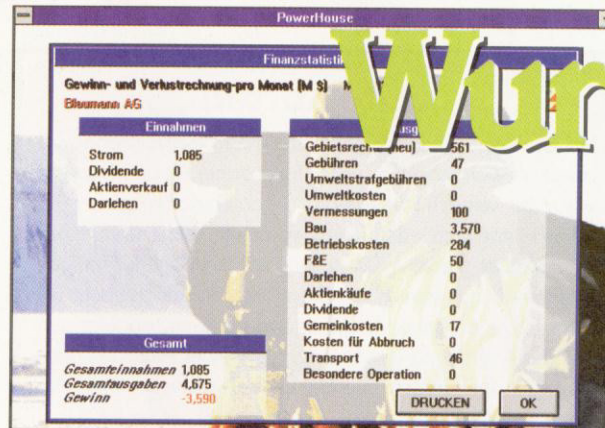
Im Jahre 2020 werden die Energiegewinnungsrechte neu verteilt.



Bei der Bank gibt's Kredite und ausnahmsweise keine Bugs



Die Intro verspricht optisch und akustisch viel



So sollte der Screen links oben eigentlich aussehen

Vier Konzerne (ein bis vier Spieler) treten mit der Gier nach Macht und Geld gegeneinander an. Die UN gibt nach und nach immer mehr Gebiete für die Energiegewinnung frei. Je nach Bedarf (Einwohnerzahl) im neuen Areal muß der Spieler seine Bauvorhaben steuern. Bevor man sich jedoch für eine Energieform entscheidet, schickt man seine Forscher los, um die optimalen Standorte zu erkunden.

Hat man einen guten Platz mit entsprechend idealen Bedingungen gefunden, werden die Kraftwerke gebaut. Zur Verfügung stehen neun Energieformen: Atom, Kohle, Öl, Erdgas, Staudamm, Gezeiten, Solar, Wind und Erdwärme, außerdem einige Hilfsmittel wie zum Beispiel Raffinerien, Pipelines, Stromspeicher, Transformatoren und so fort. Weitere spielwichtige Features sind die Bank, die Börse, Industriespionage, Reparatur, Räumkommandos und eine E-Mail. Die letztgenannte Funktion informiert über alle wichtigen Aktionen im Detail. Wer genauere Informationen braucht, kann sich über jeden nur erdenklichen Info-Screen seine speziellen Probleme anzeigen lassen. Gespielt wird im Zugmodus. Jeder Zug bedeutet einen Monat. Dabei kann der Spieler ohne Zeitdruck alle seine Aktionen überdenken.



Ein neues Gebiet wird freigegeben

Erst wenn alles getan ist, klickt man sich in den nächsten Monat.

Unterm Strich bleibt eine wirklich interessante Windows-Wirtschaftssimulation im Sim-City-Outfit, die jedoch unter den Dutzenden von Bugs leidet. Und genau da liegt der Hase im Pfeffer. Die Programmfehler sind alles andere als harmlos. Ständige Absturzgefahr ist die Folge. Ab einem gewissen Punkt kam die originalverpackte Testversion gar nicht weiter. Die Totalverweige-

Fehler ohne Ende

Trotz einer astreinen Spiel-idee mit guter optischer Umsetzung ist dieses Programm ein Flop. Ein Vollprodukt mit derartig vielen Fehlern auf den Markt zu bringen, das ist für den Käufer ein untragbarer Zustand. Die 100 Mark sind in jeder Süßwa-

renhandlung besser angelegt. Vielleicht rafften sich Impressions ja unter der neuen Sierra-Führung (siehe News) noch auf und bringen dieses Spiel noch einmal bugfrei auf den Markt. Dann sind zwei Sterne durchaus drin. Aber so nicht. *Marcus*

rung nach ca. sechs Stunden Spielzeit wird schnell zur Haßnummer. Da fallen kleine Bugs wie fehlende Umlaute, verschwundene Icons oder chaotische Screens kaum noch ins Gewicht – obwohl es die im Dutzendpack gibt. □

cus

Powerhouse

Wertung:



Grafik:



Sound:



Hersteller: Impressions,
Preis: ca. 100 DM

Tolle Idee für 'ne Wirtschaftssimulation, die aber halbfertig auf die Menschheit losgelassen wird. Absolut abgeraten!

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Auf zur Fuchsjagd

Darauf haben
DOPPELKOPF-Freunde
lange gewartet.

Endlich gibt es auch ihr
Lieblingsspiel in einer
PC-Version. Und die
bietet Optionen satt.

SPIELFELD



Hinter der
etwas zu
verspielten
Oberfläche
von
Doppelkopf
für Windows ...

Gute Karten

Toll, das Warten hat sich gelohnt! "Doppelkopf für Windows" bietet als wahrscheinlich erstes Spiel seiner Art gleich so gut wie alles, was sich Freunde des beliebten Kartenspiels wünschen können. Ich jedenfalls bin vom Spiel selbst rundum begeistert. Die grafische Darstellung ist allerdings für meinen Geschmack zu verspielt, zu sehr auf Niedlichkeit bedacht. Da hätte ich eine ganze Menge anders gemacht, angefangen bei der Anordnung der Spieler, die meiner Meinung nach auch auf dem Bildschirm lieber im Kreis als nebeneinander "sitzen" sollten.

Stefan

W

arum es Jahre ge-
dauert hat, bis nach
zahllosen Skat- und
anderen Karten-

spielen endlich auch eine Umset-
zung des beliebten Doppelkopf für
den PC entwickelt wurde, das war
für die Anhänger dieses Spiels im-
mer rätselhaft. Doch nun müssen
sie sich den Kopf nicht länger zer-
brechen, denn der kleine Verlag
Tier Zwo hat sich des Themas
angenommen und ein Windows-
Produkt vorgelegt, mit dem gleich
geklotzt und nicht erst lange ge-
kleckert wird.

Wann immer sich vier Menschen
zum ersten Mal zu einer gemeinsa-
men Runde Doppelkopf zusam-
mensetzen, gibt es eine Diskussion
über die anzuwendenden Regeln.
Kaum jemand kennt überhaupt die
ursprünglich vorgesehenen oder
die Turnierspielregeln des Deut-
schen Doppelkopf-Verbands, und
es gibt Dutzende von Variationen.
Doppelkopf für Windows berück-
sichtigt diese Tatsache in vorbildli-
cher Weise. Noch vor dem ersten
Spiel können zahlreiche Optionen
ein- oder ausgeschaltet werden. Ob
mit oder ohne Neuner, ob Füchse,
Karlichen Müller, Trumpfabgabe,
Soli oder Sonderregeln wie das
"Genschern" oder die "Rote Inge"
und sogar die Art und Weise, wie

Regeln

Karten
☒ ohne Neuner
☐ mit Neuner

Wertung
☐ Nur positiv
☒ Re/Centro = 2P.
☐ Mindestansage
☐ Bockzynden

Sonderregeln
☐ Genschern
☐ Rote Inge
☐ Hinwurf (König)
☐ Hinwurf (Jen)

Schweineerei
☐ Zwei Füchse
☐ Zwei 10-Karo
☐ Supereau

Dulle (Sonne)
☐ Erste schlägt zweite
☒ Zweite schlägt erste
☐ letzter Stich umgekehrt

Trumpfabgabe
☒ Keine Trumpfabgabe
☐ Drei Triumpfe schenken
☐ 3 Triumpfe + 2 Füchse

Soli
☒ Damensoli
☒ Rubensoli
☒ Farbsoli
☒ Fleischlos
☐ Flatter Dreier
☐ Gelle Luise
☐ Schwuler Louis
☐ Monarch
☐ Casablanca
☐ immer Aufspiel

Eigene Regeln
☐ Spi
☐ Punkte

Voreinstellungen für KI

Abstraktion
☒ Kleinstmöglich
☐ Mittel
☐ Größtmöglich

Computer lernt alleine
☒ 100 Spiele
☐ 500 Spiele
☐ 1000 Spiele
☐ 5000 Spiele

C. lernt v. Menschen
☐ Beim Turnier nie
☐ Beim Ü-Spiel immer

Taktiken
☒ Mensch zuerst
☐ Computer zuerst
☐ Spiele auch ber.

Abbrechen nach
☐ einer Stunde
☐ 5 Stunden
☐ 10 Stunden
☒ Nicht Abbrechen

Spieler

Spieler

Spieler 1 ☒ Mensch ☐ Computer:

Spieler 2 ☒ Mensch ☐ Computer:

Spieler 3 ☒ Mensch ☐ Computer:

Spieler 4 ☒ Mensch ☐ Computer:

Intelligent
☒ 1. Spieler ☐ 3. Spieler
☐ 2. Spieler ☒ 4. Spieler

Intelligente Spieler mögeln
☒ nie! ☐ selten
☐ moderat ☐ unerschäm!

... steckt
eine beein-
druckende
Vielzahl
von
Optionen

Einstellungen

Spiel (Tempo)
☐ Stop nach jedem Stich
☐ langsam
☒ mittel ☐ schnell

Vorbehalte (Tempo)
☐ stop
☒ langsam
☐ schnell

Auswertung (Tempo)
☐ stop
☒ langsam
☐ schnell

Hintergrund

Kommentare
☐ bitte nicht! ☐ dezent
☐ nie und da ☒ ja
☐ grob und beleidigend

Sortieren
☒ links -> rechts
☐ rechts -> links

Kartenblatt

Farbformat
☒ maximale Farbzahl
☐ 16 Farben
☐ 64 Farben

Start standardmäßig
☐ im Turniermodus
☒ im Übungsmodus
☐ mit Auswahlfenster
☐ mit Regelprüfung

Animation
☒ an ☐ aus

Musik

Ton
☐ Sprache
☐ Geräusche
☐ PC-Speaker

abgerechnet wird: Alles läßt sich
ganz nach den eigenen Vorlieben
einstellen.

Dann geht's zum eigentlichen Spiel. Vom Solomatch gegen drei computergesimulierte Partner bis zum Netzwerkspiel ausschließlich mit "echten" Teilnehmern ist fast alles möglich. Im Übungsmodus oder im Doko-Lehrgang finden Neulinge ein geeignetes Ziel, und "alte Hasen" vergnügen sich im Turniermodus.

Die computersimulierten Mitspieler sind anfangs nicht jedermanns Sache. Unter Umständen hat man ein astreines Re-Gewinnblatt auf der Hand, aber der Partner gibt sich einfach nicht zu erkennen. Da muß man wohl oder übel in den sauren Apfel beißen und die lernfähige Runde trainieren. Probespiel für Probespiel werden die eigene Strategie und Taktik erläutert, bis sich die Computerteilnehmer der eigenen Spielweise annähern. Das dauert, lohnt sich aber in bezug auf den weitergehenden Spielspaß.

Zahlreiche weitere Eigenschaften und Extras machen ein für eine Erstauflage enorm vielseitiges Produkt

Die Qual der Wahl

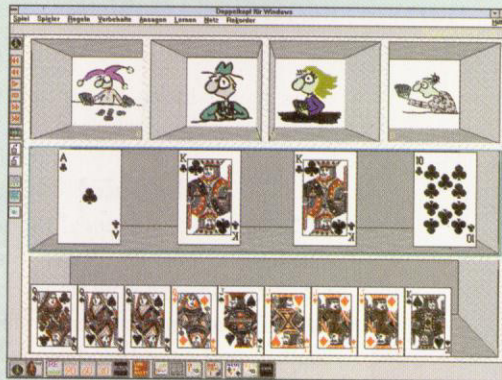
Doppelkopf für Windows gibt's gleich in einer ganzen Reihe verschiedener Ausgaben, und für beinahe jeden Geldbeutel ist etwas dabei:

Mini-Version: 1x Disk (3,5 Zoll), Handbuch 29 DM

CD-Version (wird exklusiv vom teWi-Verlag vertrieben):
1x CD, Handbuch 39 DM

Kombi-Version: 1x CD, 1x Disk (3,5 Zoll),
2 Netzlizenzen, Handbuch, Karten 59 DM

Luxus-Version: 1x CD, 3x Disk (3,5 Zoll), 4 Netzlizenzen,
Handbuch, Karten, Kartenleser 199 DM



aus. So gibt es eine Datenbank für Spieler – bis zu 99 dürfen sich (auf Wunsch sogar mit eingescanntem Bild) eintragen und werden in den Statistiken und der "ewigen" Bestenliste geführt. Zuschaltbare Sprachausgabe mit "dezenten" bis "beleidigenden" Kommentaren zum Spiel sowie ein Mogelmodus bringen zusätzlich Leben ins Spiel.

□
sma

Doppelkopf für Windows

Wertung: ★★★★★

Grafik: ★★★★★

Hersteller: Tier Zwei Verlag,
Preis: ab 29 DM

Wer Doppelkopf mag und sich dieses Spiel nicht besorgt, ist selber schuld
getestet auf: Gateway 2000 PS/100



SOFT & SOUND SHOP



Fach- und Versandhandel für aktuellste COMPUTER SPIELE und HARDWARE. In Ihrer Nähe.

Traum-PC
ab 45,-



Komplett - Systeme
ab DM 45,- monatlich.

*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 11,9% eff.
Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop
Aktuelle Software-Hits
auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA

kostenlos
zu Hause testen!

- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abräumen
- Spiele-Tips

Probleme mit Soft- und Hardware??? Jetzt neu.

IWC-Service-Line
0180-5347247

Shop des Monats

50676 Köln. Weyerstraße 55. Tel. 02 21 - 24 07 728



Sarah, S & S-SHOP
in Köln, empfiehlt
die TOP-Games
des Monats.

Vollgas (Full Throttle)	79,95
Bioforge	89,95
X-Com Terror from the Deep	89,95
Cyberia	49,95
Jungle Strike	49,95
Bloodnet	39,95
Lemmings 1&2	29,95
Innocent until caught	39,95
Wing Commander Armada	39,95
Frontier Elite II	29,95
Flight Pack	29,95
UFO Enemy Unknown	49,95

unverbindliche Preisempfehlung
des Soft & Sound Shops in Köln.

SOFT & SOUND SHOPS

52064 Aachen neu
Maurerstraße 92
0241-402608
59755 Arnsberg-Neu
Lange Wende 30
02932-1094
96047 Bamberg neu
Fleischstraße 5
0951-200697
10551 Berlin
Oldenburger Str. 44
030-3962821
12207 Berlin
Osdorfer Str. 13
030-7128599
53225 Bonn
Limpercher Str. 22
0228-474115

40477 Düsseldorf
Gneisenaustr. 1
0211-4910187
16225 Eberswalde
Schöpfungstr. 9
03334-235800
91054 Erlangen
Luitpoldstr. 15
09131-26658
45329 Essen
Altenesser Str. 448
0201-344376
79106 Freiburg
Lehenerstr. 24
0761-287112
37085 Göttingen
Wakenitzstr. 2
0551-46563

58095 Hagen
Volmestraße 66
02331-26774
34131 Kassel
Lange Str. 81
0561-39463
24116 Kiel
Sternstr. 18
0431-970046
50670 Köln
Von-Werth-Str. 20-22
0221-121806
50676 Köln neu
Weyerstr. 55
0221-2407728
23564 Lübeck
Wakenitzstr. 7
0451-794345

39112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
0391-42622
68159 Mannheim
Jungbuschstr. 3
0621-101203
66538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
06821-26797
41460 Neuss
Hamborstr. 20
02131-278967
37520 Osterode
Markt 14 - 16
05522-73011
24306 Plön
Lübsches Tor
04522-3412

27721 Ritterhude
Riesstr. 47
04292-9876
66578 Schiffweiler
Kreisstr. 18
06821-632163
29525 Uelzen neu
Hutmacher Str. 11
0581-79371
38300 Wolfenbüttel
Heimstätten Weg 23
05331-61820
38440 Wolfsburg
Laagbergstr. 63
05361-37474

SOFT & SOUND SHOPS

Direkt-Versand • Verkauf • Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP

Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert

Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie

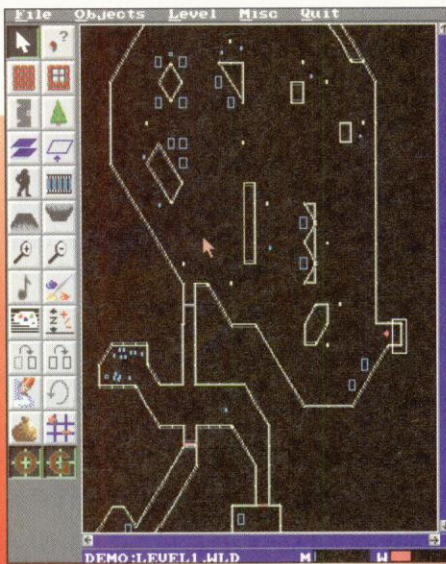
Werden Sie SOFT & SOUND Partner

- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment
Ahnfeld Straße 62 • 40239 Düsseldorf • Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 123

Mediatheken + Videos

49565 Brämsche neu
Malgartener Str. 22
05461-62644
38118 Braunschweig
Holwedestraße 10
0531-508231
76448 Dürmersheim
Hauptstraße 2a
07245-7373
76571 Gaggenau neu
Leopoldstraße 1
07225-71405
52525 Heinsberg
Gangolfus Str. 25
02452-4817
67655 Kaiserslautern
Alleestraße 4-6
0631-60419 neu

71638 Ludwigsburg
Solitudestraße 3
07141-902242
81475 München neu
Leopoldstraße 126
089-7556778
75177 Pforzheim neu
Scharnhorststr. 12-14
07231-560655
74523 Schwäbisch-Hall
Am Schuppach 1 neu
0791-6706
69469 Weinheim neu
Grundelbachstraße 112a
06201-182088
Wir akzeptieren
Kreditkarten.



Per Level-CAD zum eigenen Spiel

3D-Baukasten

Kein Spielegenre zuvor hat ähnlich kreativen Tatendrang bei Anwendern ausgelöst wie die 3D-Ballerspiele. Mit GCS-3D, einem Baukasten für derartige Games, kann man der Phantasie nun wirklich freien Lauf lassen.

bietet umfangreiche Optionen, um die einzelnen Entwürfe untereinander zu verbinden. Türen, die sich nur mit bestimmten Schlüsseln öffnen lassen, Treppen oder Teleporter werden einfach per Mausklick eingebaut.

Und letzten Endes ist man bei den Games nicht auf pure Balleraction festgelegt. Im Gegensatz zum großen Spielervorbild wird zum Beispiel ein Inventory geboten, das mit gefundenen Gegenständen gefüllt werden darf. Aufheben und Wiederablegen von Objekten ist also möglich und kann über eine simple Scriptsprache mit einer entsprechenden Logik versehen werden. So können auch klassische Adventureaufgaben im Vordergrund eigener Spiele stehen: Finde den Schraubenschlüssel und die Ölkanne, bringe beides in den Raum mit der Hydraulik, öffne erst dann die Tür in den zweiten Level!

Der große Clou ist schließlich die lizenzfreie Runtime-Engine, die mit dem System geliefert wird. Per Mausklick auf "Make Final" wird ein unabhängig lauffähiges Spiel entworfen, das ohne weiteres an Freunde oder Bekannte weitergegeben oder sogar verkauft werden darf. Die Hersteller von GCS, Pie in the Sky, verzichten auf jegliche Tantiemen und geben sich mit einer Nennung ihres Namens im Abspann der Spiele zufrieden. □

tom

Ganz ohne Zweifel ist die 3D-Engine der Firma id ein Programm, das Software-Geschichte geschrieben hat. Kaum ein Anwender – selbst wenn er das Gameplay der jeweiligen Spiele kategorisch ablehnte, konnte sich der Faszination der superrealistisch zoomenden und drehenden Tunnelsysteme mit Licht und Schatteneffekten entziehen.

Innerhalb kürzester Zeit quollen Netzwerke und Mailboxen mit Spielerforen und Zusatzlevels über. In einer gigantischen, weltweiten Hackerkooperative wurde das Programm Byte für Byte auseinandergenommen, kommentiert und diskutiert. Wenige Tage nach der Veröffentlichung war die komplette Struktur der Datenfiles geknackt, und kurze Zeit später wurden die ersten Editoren verfügbar. Heute gibt es so viele Zusatzlevels, daß man damit mehrere CDs füllen könnte. Das eigentliche Spiel allerdings ist hierzulande indiziert und letzten Endes auch zu wenig variabel,

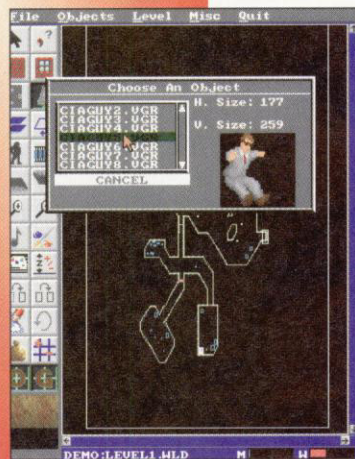
wenn man wirklich Neues aus der Idee herausholen möchte.

Mehr Spiel

GCS-3D ist ein neuartiges Programmiersystem, das an dieser Stelle aufsetzt. Ausgestattet mit einem grafischen Editor, einer großen Grafikbibliothek und einer Stand-Alone-Engine, können auch ungeübte Anwender ohne Programmierkenntnisse eigene 3D-Games basteln. Alles, was man dazu grundsätzlich braucht, ist im System enthalten. Das fängt beim Level-CAD an und hört beim Malprogramm für Objekte und Texturen noch lange nicht auf.

Alle Module des Systems sind bequem von einer Oberfläche aus zu erreichen. Eigene Grafiken, zum Beispiel Scans von Familienmitgliedern, werden mit dem Grafikprogramm importiert, in das richtige Format konvertiert und können dann als Personen (oder Gegenstände) im Spiel eingebaut werden. Auch das CAD-Programm, mit dem das grundsätzliche Level-Layout festgelegt wird, ist einfach zu bedienen und akzeptiert metrische Eingaben. Nach der Vermessung und Digitalisierung der eigenen vier Wände steht also einer Mutantenhatz im eigenen Wohnzimmer nichts mehr im Wege.

Ein Spiel kann sich über nahezu beliebig viele Levels erstrecken. GCS



Geheimagent im Rückenflug

Ein Plus für die Idee

Eigentlich ist GCS-3D kein Spiel, und unsere Wertung gilt deshalb nicht den mitgelieferten Demos, die in keiner Weise über den Genre-Durchschnitt herausragen, sondern dem Entwicklungssystem selbst und der zugrundeliegenden Idee. Schon nach kurzer Zeit läßt sich ahnen, daß man mit diesem Werkzeug Beachtliches hervorbringen kann. Und das ist das Besondere am Produkt: Während es vielseitige und einfach zu bedienende Mittel für die Spieleentwicklung in Anwenderhand gibt, läßt es der Phantasie nahezu unbegrenzten Auslauf.

Thomas

GCS-3D

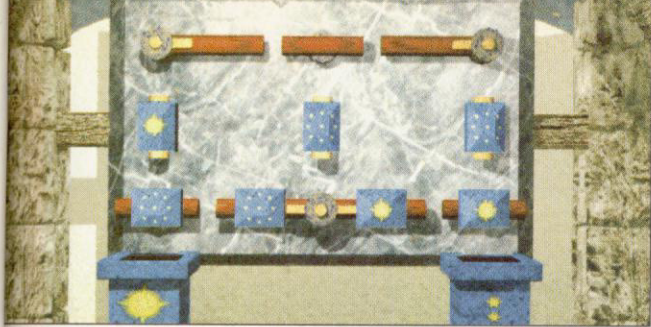
Wertung: ★ ★

Grafik: ★ **Sound:** ★

Hersteller: Pie in the Sky,
Preis: 190 DM

Selbst ist der Spieler. Kaum jemals zuvor war der Weg zum selbstgestrickten Game so einfach

getestet auf: Gateway 2000 P5/100



Ein Schiebepuzzle zum Thema Mond und Sterne – noch eins der interessantesten im Spiel

ist völlig neu. Einen Großteil der Rätsel machen Schiebepuzzles aus, aber auch mathematisches Können, logisches Denken und Erinnerungsvermögen sind gefragt. Dazu

Futter für die grauen Zellen verspricht ein neues Game von Navigo. Haufenweise Logicals und Schiebepuzzles sind in einer altertümlichen Story verpackt.

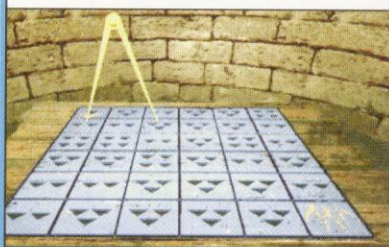
Zugegeben, das Thema ist nicht neu. Schon bei 7th Guest von Virgin war eine ganze Reihe von Puzzles in eine Story verpackt. Navigo und Discis haben sich jetzt mit einer Story aus vergangenen Tagen der Thematik angenommen. **Jewels of the Oracle** spielt in einer Zeit, die weit vor dem Bau der Pyramiden in Ägypten lag und noch älter als die griechischen Mythen ist.

Nisus war eine geheimnisumwobene Stadt, deren Bevölkerung in vollkommener Harmonie lebte.

Knobelfieber

Diese Art von Knobelspielen ist bekannt und bewährt. Die 24 Rätsel im Game sind streckenweise jedoch einfach zu abgelutscht. Da hätte man mehr draus machen können. Nur wenige der Knebeleien machen es sehr gut vor. Unterm Strich bleibt aber eine auf Dauer etwas langweilige Story, die Spieler nicht unbedingt das ganze Spiel bei der Stange hält. Schwächen bei den Animationen seien den Programmierern an dieser Stelle verziehen, denn schließlich haben selbst die ganz großen Programmierer unter Windows ihre Schwierigkeiten. In allen drei Wertungskriterien wurde mit viel Wohlwollen aufgerundet.

Marcus

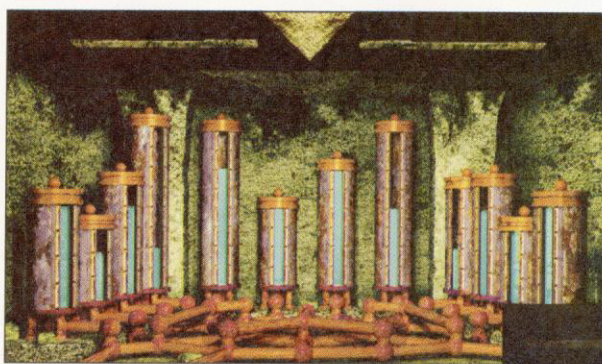


Nicht ganz neu diese Art von Knobelspiel

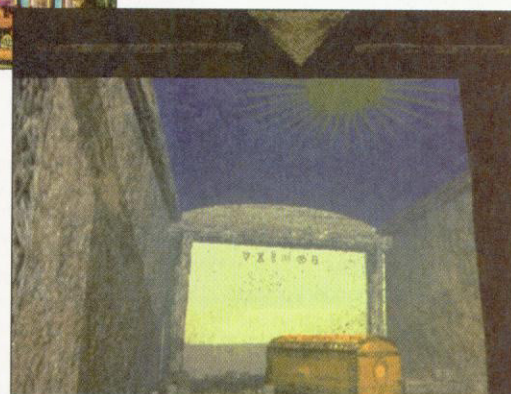
Eintracht und Glückseligkeit waren die höchsten Güter dieser Kultur. Eigentlich kein Wunder, daß die Bewohner nicht jeden Bauernstöpsel in ihren Reihen haben wollten. Wer sich in Nisus niederlassen wollte, mußte vorher eine Prüfung bestehen. Diese bestand aus 24 Rätseln. Für je vier der Rätsel standen verschiedene Zünfte Pate. So steht das Haus des Tantram für die Verwaltung und die Gerechtigkeit, Krida für Erfindungen und Kreativität, Paurah für Einheit, Integration und soziale Harmonie, Sastram für Logik und Intelligenz, Kausalam für Planung und Konstruktion und Kavi für die Kommunikation.

Für jedes gelöste Rätsel bekommt der Spieler einen Edelstein, den er in ein Relief einsetzen muß. Hat er alle Aufgaben erfolgreich bestanden, öffnet sich für ihn die Welt von Nisus. Doch der Weg dorthin ist schwer und knifflig.

Der Schwierigkeitsgrad reicht von Pipifax bis zur wissenschaftlichen Arbeit. Einiges dürfte versierten Spielern bekannt sein, einiges



Die Wassersäulen müssen ausgeglichen werden – wie so oft hilft am ehesten die Methode Trial and Error



Nette SVGA-Grafiken können leider nicht über die langweilige Story hinwegtäuschen

Standard – blieben auch diesem Game nicht erspart.

Der Soundtrack ist stimmig, die esoterische Ader in der Musik bringt Spieler auf ein Level der absoluten Konzentration.

cus

Knobeln in Nisus

SPIELFELD

Jewels of the Oracle

Wertung: ★

Grafik: ★

Sound: ★

Hersteller: Navigo,
Preis: ca. 120 DM

Ein Knobelspiel mit zum Teil interessanten Rätseln, aber einer langweiligen Hintergrundgeschichte

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

BEI FRAGEN ...

... BERÄT SIE UNSERE ANZEIGENABTEILUNG GERN. SIE ERREICHEN UNS UNTER FOLGENDEN NUMMERN:

Ulrich LAUTERBACH (LTG.) (0 56 51) 97 96-25

Gerlinde RACHOW (0 56 51) 97 96-14

Claudia AUSSMANN (0 56 51) 97 96-15

Torsten BONIN (0 56 51) 97 96-12

PER FAX (0 56 51) 97 96-44

► Und in UNSEREM

MÜNCHENER ANZEIGENBÜRO

HARTMUT WENDT (0 89) 45 69 14-12

RÜDIGER KNAPP (0 89) 45 69 14-17

PER FAX (0 89) 45 69 14-10

BIETE HARDWARE

Verkaufe Prozessor: 486 SX 25 von Intel für 110 DM VB. Tel.: 0 41 82/ 72 13

* **TSUNAMI-Computer** *
* Wir bieten an: *
* **SIMM/PS-2 Adapter** *
* 44 DM *
* per Nachnahme oder Vorkasse *
* 15517 Fürstenwalde, Kiesweg 41/2 *
* Tel.: 0 33 61/30 09 15 Fax -/30 09 14 G*

BIETE SOFTWARE

Verk., tausche : DT.: Star Trek, Dune, The Box 1, L. O. Kyran., Synd. Data, Humans, Can. Fod., Engl.: R. Hood, Priv., Rise of T. Dragon, Wil. Beam.
Suche: Railroad Tycoon, Pirates, Tel.: 0 55 84/17 95 Stefan

Suche dringend Star Trek 5 für PC. Bitte melden! Biete Star Trek Tech. Manual für 80 DM, Joysoft Classics 35 DM, Curse o. Enchantia 20 DM. Tel./Fax: 0 71 71/4 35 29 Ralf

Elite Post Swapping: Tausche Best Games Liste und Disks an Holger Winkelmann, Gaubstr. 12, 47441 Moers. Habe alle Systeme

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC, sowie diverse PC-CD-Games!!!
Verkaufe Kopierstation fuer SNES!!
Tel.: 05731/96596, Tel.: 05731/49451

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC, sowie diverse PC-CD-Games!!!
Verkaufe Kopierstation fuer SNES!!
Tel.: 05731/96596, Tel.: 05731/49451

PC-Originale ab 20 DM: Bloodnet, Tie Fighter, Siedler, Colonization, Lands of Lore, Theme P. etc. Liste gg. 1 DM.
Ole Brandenburg, Heerstr. 83b, 14055 Berlin, Tel.: 0 30 3/0 4 15 03

Verkaufe alle möglichen PC-Spiele. Fordern Sie die Liste an bei: Alexander Hübner, Breite Straße 6, 88214 Ravensburg. Tel.: 0 1 71/4 14 35 20, Fax: 0751/6 13 96

STELLENMARKT

Super-Nebenverdienst mit dem PC Infos gegen 2 DM RP bei Wolfgang Schuster, Maybachstr. 76, 50670 Köln

150 DM/Tag! Lukrativer, legaler Nebenjob am PC. Infos gegen 2 DM RP bei: R. Gerl, Kessenicherstr. 14, 53129 Bonn, Tel.: 02 28/23 91 04

Nebenverdienst leicht gemacht! Für jedermann von zu Hause aus möglich. Infos gegen frankiertes Rückkuvert an: A. Rein, Schwalbenweg 6, 74579 Fichtenau

Unglaublich aber wahr – Sie können jetzt mit minimalem Zeitaufwand bis zu 5000 DM/Monat mit dem PC verdienen. Kostl. Info bei Marcus Wittner, Wehrlang 4, 88316 Isny

150 DM/Tag! Lukrativer, legaler Nebenjob am PC. Infos gegen 2 DM RP bei: R. Gerl, Kessenicherstr. 14, 53129 Bonn, Tel.: 02 28/23 91 04

VERSCHIEDENES

PC-PD-USER-CLUB
Herner Str. 277
44809 Bochum

! Kostenlose Infos anfordern !

Lösungen: M. Island 1+2, Kyrandia 1-3, Goblins 1-3, alle Cheats+Paßwörter zu Dark Forces, Indy 3+4, Hexuma, Darkseed; je 5 DM; Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln **G**

Inserentenverzeichnis

Acclaim.....11	Groß Electronic.....45	Sacht.....29
Brinkmann Niemeyer.....112	K+H Soft- und Hardware.....83	Softgold.....15
CDV.....2	KröGer, Software Vertrieb.....85	Soft & Sound.....79
CIC Video.....9	KuWo Versand.....83	SSV.....83
Cross Computersystems.....23	Media Point.....17	Tronic-Verlag.....50, 63, 69,
DATA BECKER.....27, 31, 35, 37, 111	MicroVision.....3971, 73, 75, 89
Data House.....83	News Software.....83	Wagner Elektronik.....83
Die Drachenschmiede.....83	Okay Soft.....49	Wial.....13
directMedia Mail-Order GmbH.....19	Profi Rom Records.....43	Wizard's Bay.....83
Game It!.....105	Profi Vertriebs GmbH.....47	
Gamestorm.....85	Real Concept.....83	

DIE DRACHENSCHMIEDE

Hallo Live-Rollenspieler und Fantasy-Freaks
Wir bieten ein umfangreiches Sortiment an Live-Rollenspielzubehör – Waffen, Masken, Schmink-Zubehör, Kostüme, Lederartikel, Kampfschwerter, Katanas, Dolche und Messer, Helme und Schilde für den Schaukampf mit Garantie, Rüstungen auf Maß, Kettenhemden im Bausatz, Armbrüste, Langbogen nach alten Vorlagen, Piraten-, Schnür- und Rüschenhemden, Fantasy-, Heavy-Metal und historischen Schmuck, Bücher zu den Themen Mittelalter und Fantasy, Honigwein und Trinkhörner StarTrek-Artikel



Ladenadressen:
10967 Berlin, Schönleinstr. 29,
030/6949136
44894 Bochum-Werne, Boltestr. 53,
0234/232357
91541 Rothenburg/Tauber,
Galgengasse 40, 09861/6716

Versand:
Die Drachenschmiede
97993 Creglingen
Tel. 07939/353, Fax 1318
* Hauptkatalog DM 20,- bei Vor-
kasse oder DM 26,- per
Nachnahme

01000

ALLES, ABER BILLIG!

Festplatte 540 MB	285,-DM
1 GB	479,-DM
CD-Rom 4 fach IDE	269,-DM
Spea Mirage P64 PCI 2MB	245,-DM
Soundblaster 16 Value Edition	180,-DM

CD-Rom-Games

Alone in the Dark 3	79,-DM	Nacing Racing	49,-DM
Blotage	79,-DM	NBA Live '95	93,-DM
Cyberella	39,-DM	Panzer General	49,-DM
Dark Forces	89,-DM	Sim Tower	75,-DM
Descent	74,-DM	Star Trek Tech. Man.	79,-DM
Kings Quest 7	87,-DM	US Navy Fighters	89,-DM
Loel Eden	79,-DM	Wing Commander 3	99,-DM
Mega Race	38,-DM	X-Wing Collection	73,-DM

CD-Erotik-Knüller

Vibration 1/2	Filme, Shows & Animationen	je 55,-DM
Extreme Hot Lether Girls		35,-DM
Erotis (Erotik-Spiel)		23,-DM

REAL CONCEPT

Dr.-Salvador-Allende-Str. 26 09119 Chemnitz
Tel.: 0371/2801234 Versandkosten: 7,50 DM
Fax: 0371/228077 Erstbestellung per NN!
Preisstand vom 25.06.95 Gesamtliste anfordern!

20000

CD-ROM

Command & Conquer (Dt. Version)	115,00 DM
The 11th Hour (Dt. Anleitung)	115,00 DM
Prisoner Of Ice (Dt. Version)	94,00 DM
A IV Networks (Dt. Version)	94,00 DM
Ravenloft 2 (Dt. Anleitung)	72,00 DM
USS Ticonderoga (Dt. Version)	86,00 DM
Hi Octane (Dt. Version)	98,00 DM
EA Sports Rugby (Dt. Anleitung)	90,00 DM
Magic Carpet Plus (Dt. Version)	98,00 DM
Burning Steel 3 (Dt. Version)	86,00 DM

HARDWARE

IOMEGA Zip Drive 100MB Disks SCSI	350,00 DM
IOMEGA Zip Drive 100MB Disks parallel	350,00 DM
IOMEGA Zip Disks 100MB 10er Pack	245,00 DM
CD-ROM Laufwerk Mitsumi FX-400	329,00 DM
Streamer Colorado Jumbo 350 I (170-250MB)	265,00 DM
Multimedia-Lautsprechersystem SP-935 160W	99,00 DM

KOSTENLOSE Preisliste bei

K+H Soft & Hardware GbR
S.Kempchen, J.Höpfner
Hohentorstr. 54, 28199 BREMEN
Tel.0421/508409 & 0421/507807, Fax:0421/507807

30000

SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST	MAC
PC	C-64/128
SEGA	CD-ROM
AMIGA	CD 32
NINTENDO	uvm. ...

○ Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere GRATIS-INFOS an.
Bitte unbedingt Ihr System angeben!

DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Straße 67 34130 Kassel
Versand: Mo. - Fr. 9 - 19 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr
Ladenlokal: Mo. - Fr. 15 - 18 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr
Telefon: 0561 - 68012 Fax: 68405

40000

NEWS SOFTWARE

Großhandel
für Computerspiele
& CDROM

Bitte nur Händleranfragen!

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

60000

KUWO - VERSAND

(Inhaber Kuben-Wolf GbR)

Software

Star Trek, A Final Unity, dt	89,90
Star Trek, C.Edition, S.1	114,90
Wing Commander 3, dt	79,90
Dark Forces, dt.	79,90
Command & Conquer	89,90
Indy Car Racing	19,90

Hardware

Aztech, 2-fach CD-ROM, IDE	149,-
TP 16-Bit Soundkarte	89,90
TP 8-Bit Soundkarte	29,90
486 DX4-100 CPU, AMD	209,-
Simm PS/2 4 MB o. P.	219,-
850MB HDD, Western Digital	349,-

Kostenlose Preisliste gleich anfordern!!!

!!! KEIN LADENLOKAL !!!
KUWO-Soft Am Witten 2 66822 Lebach
Tel./Fax: 06881-53521

Wagner Elektronik

Erstellung von:
Audio-CD; Photo-CD; CD-Rom
Datensicherung auf CD

Computerbearbeitung
Computer Hard & Software
Büroservice

rufen Sie uns an:

TEL./FAX/BTX: 0 63 73 / 62 04
AUTO D2 FU: 0 17 26 80 76 62

Wagner-Elektronik
Postfach 13 36
66897 Schönenberg-Kbg.

90000

Sammelkartenspiele (Magic, Jihad, DarkForce, Illuminati, Wyvern, Doomtrooper etc.); Miniaturen (Ral Parta etc.); Star Trec, Star Wars Modelle etc.; Das Schwarze Auge; Strategiespiele, Fantasy, Science Fiction, Videos, Romane, Rollenspiele; Eigenes Spielzimmer; PC Hard- und Software; Computerspiele; Vieles mehr.....

WIZARD'S BAY

INH: OLIVER SCHESTAG
OBERE KÖNIGSTR. 31, 96052 BAMBERG
TEL. 0951-27695 FAX 27908

Österreich

POSTSPIELE!

Schon gehört - POSTSPIELE? In unseren Spielen machen bis zu 200 Spieler mit.

Fantasy - SF - History - Wirtschaft

Für jeden etwas: WORLD CONQUEST, EPIC, IRON & STEAM, TEKNOCIDE oder LEGENDS - der Fantasy-Hammer! In unseren Spielen geht die Post ab.

Als Beispiel: in LEGENDS wird eine ganze Welt simuliert, mit Städten, Ruinen, Religionen, Märkten, Gilden, Orks, Elfen, Zwergen, und vieles mehr. Also unverbindlich

Gratisinfo mit Gratis-Regelwerk anfordern.
SSV Klapp-Bachler OEG, PF 1205c, A-8021 GRAZ,
A-0316/919327, Fax A-0316/910318





Das Sechseckraster zeigt den Bewegungsspielraum der Einheiten

Neo-Klassiker

Keine Frage, mehr als sechs Jahre sind eine lange Zeit für die Neuauflage eines Klassikers. Die Parallelen zu Battle Isle sind ungefähr so unübersehbar wie in Paris der Eiffelturm. Leider mangelt es im Gegensatz zum Strategiehammer von Blue Byte an der Produktpflege. Viele neue Levels und eine verbesserte Computerintelligenz machen aus Nectaris für den PC keinen neuen Reißer. Eigentlich wäre hier nur ein halber Wertungsstern aus Nostalgiegründen fällig – aufgrund des moderaten Preises und des Urvater-Status im Genre ist das Auf- und Ab auf einen ganzen okay.

Marcus

Klassiker im neuen Gewand

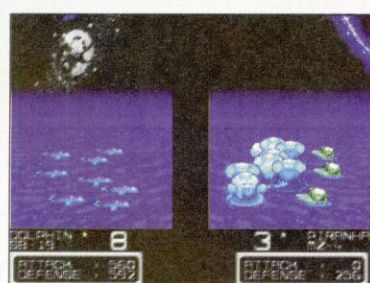
SPIELFELD

Das waren noch Zeiten, als Ende der 80er NECTARIS auf der PC-Engine für extrem lange Nächte sorgte. Ein völlig neues Spielkonzept schlug in die Szene ein wie eine Bombe. Nun gibt's das Spiel auch für den PC.



Battle Isle läßt grüßen: Die Zwischenanimationen zeigen den Ausgang des Konflikts

Die U-Boote räumen beim Gegner auf



Der Urvater von Strategiespielen wie Battle Isle und dessen zahlreichen Folgeprodukten, Nectaris, erlebt jetzt einen zweiten Frühling. Nach gut sechs Jahren wurde das Spiel kürzlich von der PC-Engine für den PC konvertiert. Verantwortlich dafür zeichnen in Deutschland die Firmen Sunflowers und Bomico.



Das Schlachtschiff ist nicht so leicht zu knacken

Vor Jahren war das Game ein echter Hit. Kein Wunder, daß auch bald ein Nachfolger (Nectaris Geo) auf den Markt kam. Und nun hat man den Klassiker überarbeitet und als Ein-Disk-Produkt neu auf den Markt gebracht.

Die Story: Im Jahre 2104 treibt das Volk der Kitara böses Spiel mit dem Rat der Solaren Union. Auf Nectaris entbrennt eine wilde Schlacht mit ferngesteuerten Kampfmaschinen um die letzten Rohstoffquellen, die der Erde das Überleben sichern sollen.

Gespielt wird auf einem Sechseckraster. Insgesamt 40 verschiedene Einheiten treten gegeneinander an. Jeder Spielzug besteht aus bis zu drei Elementen. Zuerst zieht der Spieler seine Einheiten, dann greift er an. Manche Einheiten (zum Beispiel U-Boote) können sich schließlich nach einem Angriff auch wieder verdrücken.

Hat der Spieler alle gewünschten Einheiten bewegt, kommt der Computer an die Reihe. Ziel des Spiels ist es, das feindliche Hauptquartier zu besetzen oder statt dessen alle beweglichen Einheiten des Gegners zu vernichten.

Insgesamt 96 Levels müssen nacheinander erobert werden. Für jeden Level gibt es ein Paßwort, so daß ein Neustart unnötig ist. Als weitere Option stehen sieben Mehrspieler-Levels für bis zu vier Spieler (vor einem Monitor) auf dem

Plan. Technisch gesehen ist Nectaris ein wenig angestaubt. In Sachen Optionen fehlt es an Feineinstellungen, wie sie für ähnliche Programme mittlerweile zur Pflicht geworden sind. Optisch gibt es zwar nicht viel auszusetzen, aber Nectaris hält eben auch bei der Grafik nur Hausmannskost bereit, zumal die Kampfeinheiten doch schwer verpixeln. Der Sound dagegen ist vollständig in Richtung C-64-Quitsch-Sinfonien unterwegs.

Angesichts eines überzeugenden Preis-Leistungs-Verhältnisses steht mit Nectaris ein facettenreiches Strategiespiel in den Regalen, das ohne lange Handbuchlektüre sofort gespielt werden kann. Trotz des geringen Umfangs an Features bringt das Spiel noch eine Menge Spaß.

CUS

Nectaris

Wertung: ★

Grafik:

Sound:

Hersteller: Hudson Soft/Sunflowers/Bomico,
Preis: ca. 60 DM

Die Neuauflage des Genre-Klassikers bietet Strategie sofort zum Losspielen
getestet auf Gateway 2000 P5/100

Von Rosalind shanghai

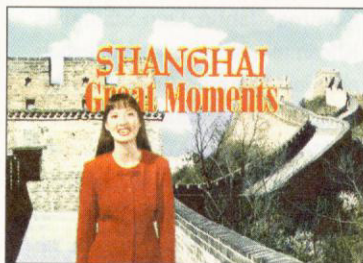
Die einen nennen es Mahjongg, die anderen Shanghai. Gemeint ist immer die Solitärvariante des wohl bekanntesten chinesischen Gesellschaftsspiels. Liebhaber von entsprechenden Computerumsetzungen dürfen sich freuen: Von Activision kommt eine neue (alte) Fassung.

Mahjongg bleibt selbst nach dem hundertsten Spiel noch spannend für Fans. Den Klassikerbonus genießt deshalb auch Shanghai Great Moments von Activision.

Shanghai Great Moments (ab jetzt kurz und bündig "SGM" genannt) ist eine Mahjongg-Variante mit mehreren Spieltypen. Neben dem normalen Mahjongg, dem "Drachen", gibt es noch Spezialversionen wie "The Great Wall" (die Steine sind wie in einer Backsteinmauer zusammengesetzt), "Action-Shanghai" (Kampf gegen die Uhr), "Beijing" (ein ähnlicher Aufbau wie beim "Wall"), eine Zweispieler- und eine Tournament-Version. Die Spiele selbst bieten verschiedene Layouts der Steine, wie "Cube", "Yin-Yang", "Pyramide" etc.

Abwinken nach dem Motto "Kennen wir schon!" ist trotzdem nicht angebracht, denn Activision hat das Drumherum verfeinert. So sind als Hintergründe gescannte Bilder vorgesehen, die jeweils einem von neun Themen zugeordnet sind. Die reichen vom "Ur-Mahjongg" über "Science-fiction" und "Romance" bis hin zu "Music" und "People".

Rosalind macht's vor: So spielt man Shanghai



Und wir machen es nach

Der zweite Gag sind kleine Animationen der Steine. Entfernt man ein Paar, dann zeigt sich die Animation, wobei die Programmierer oftmals einen Humor à la Monty Python an den Tag legen. Räumt man den Tisch ab, gibt es noch einen kleinen Film hinterran.

Und das ganze wird außerdem in eine Gesamtpräsentation eingebettet. Rosalind Chao ist die freundliche Begleiterin, die Mahjongg-Einsteigern während des Spiels weiterhilft. Wem der Name auf Anhieb nichts sagt: In Deutschland kennt man sie vor allem aus "Star Trek: The Next Generation" und "Star Trek: Deep Space Nine"; sie spielte die Frau von Chief O'Brien, Keiko. SGM benötigt für den Ablauf die Windows-

Erweiterungen "Win32" und "WinG", damit die Videos in annehmbarer Größe ablaufen können. Beide Programme werden mitgeliefert, das Spiel selbst läuft trotz anderslautender Ankündigung nur unter Windows. Benötigt werden auf der Platte ca. 5 MB Speicherplatz; ein Double-speed-CD-ROM-Laufwerk mit 300 KB/s sollte vorhanden sein. Für einen zufriedenstellenden Spielablauf ist wenigstens ein 486/33 vonnöten, und 8 MB RAM sind ebenfalls anzuraten.

Shanghai Great Moments

Wertung:

Grafik: ★

Sound: ★

Hersteller: Activision,
Preis: ca. 100 DM

Mahjongg ist ein Dauerbrenner, animiert
- wie hier - kommt das Spiel noch besser
getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Erotic

EXTREME HOT

Love Positions heißt Paare auf begehrenden Bildern mit Animationen (Sex-Beobachtung) Software (Virtual Reality)

NEU Volume 1

EXTREME HOT Love Positions
Soeben erschienen. Auf dieser heißen CD sehen Sie zahlreiche Bilder in 16,7 Mio. Farben. Hier können Sie Paare bei heißem Sex beobachten!!

1. EXTREME Hot Girls	Preis 39,95 nur Händler erwünscht
2. STRIPPING Hot Girls	
3. EXTREME Hot Leather Ladies	
4. EXTREME Hot Girls - PRIVATE	
Brillante Bilder im Photo-CD-Format	
Format (16,7 Mio. Einzel)	nur 39,95
Farben, Heiß	2 CD's nur 69,95
Mädchen zeigen alles	Alle 4 nur 129,95

Erotic Games 1 oder 2 **Disetten**
Videos in Superqualität je 49,95 4 VTO-Pokerpiele 99,95

Visual Hot Girls Foxy Clips/Love Pictures
Tausende von Bildern: Top 49,95 Viele scharfe Bilder: je 49,95

Extreme Hot Dream Boys Extreme Hot Erotik
Viele Bilder heißer Boys 39,95 Das Erotik-Ereignis 1 49,95

Erotic Collection Vol. 2 **Hot Fingers**
Nach dem Riesenerfolg wird's jetzt noch heißer. Mit 4 neuen Erotic Paketen: Scharfe Mädchen legen Hand an sich an: 5 HD's 34,95

Shaved Pussies 2, Sexy Teenys, Men who loves Women and Erotic & Animation 16 HD's Great Sex-Positions
nur 89,95 (einzel: 114,80) 5 HD-Disketten voll mit heißer Erotik. Alle Wünsche werden hier erfüllt. Sie werden bestimmt nichts vermissen. nur 34,95

Shaved Pussies 1, 2 o. 3 **Erotic MEGA-PACK**
Scharfste Girls zeigen alles. 5 HD-Disks mit heißen Bildern. 4 Top Erotic-Collections zum Sonderpreis 27 HD-Disks.
Ein Muß je 34,95/alle 89,95 nur 139,95 (sonst 159,85)

Kröger **NEU Ladengeschäft**
FAX 05732/744-82 Mindener Str. 1-3
Tel. 05732/744-01 32545 Bad Oeynhausen
Postfach 4117
32571 Löhne
Disette-Lieferung wird garantiert!

Gamestorm

Der Software-Versand

Norbert Rückert, Rausdorfer Straße 43, 22946 Großensee
Mo. - Fr. 9.00 - 18.00
Tel.: 04154 / 6483 Fax: 04154 / 6483

Armored Fist	DA 81,90	DA 76,90
Atlas	--	DV 59,90
Bioforge	DV 82,90	--
Cyberia	DA 69,90	--
Cyclones	DA 83,90	DA 83,90
Deadalus Encounter	DV 98,90	--
Du schwarze Auge 2	DV 76,90	DV 76,90
Descent	DV 79,90	DV 77,90
Discworld	DA 84,50	DA 73,90
Earth Siege	DV 87,90	DA 84,90
Elite - First Encounter	DV 71,90	--
Flight Unlimited	DV 89,90	--
Freddy Pharkas	DV 81,90	--
Great Naval Battle 3	EV 84,95	--
Hi-Octane	DV 89,90	--
Lode Runner	DV 69,90	DA 68,90
Mad News	DV 89,90	DV 79,90
Menzoberranzan	DA 79,90	--
Networks	DV 89,90	--
Simon the Sorcerer 2	DV 89,90	--
Space Quest 6	DA 85,90	--
Tower Assault	DA 71,90	DA 69,90
Vollgas (Full Throttle)	DV 85,90	--
Wacky Wheels	DA 68,90	--
Warriors	DV 75,90	--
Whale 62Byage 2	DV 84,95	--
Wing Commander 3	DV 87,90	--
Woodruff	DV 77,90	--

Ein bestimmtes Spiel nicht gefunden? Unsere Software und Zubehör-Liste wird ständig erweitert. Fragen Sie uns auch, wenn Sie ein älteres Spiel suchen.

Wir führen neben PC-Spielen auch Spiele und Zubehör für Amiga, Nintendo und Sega.

Seit 08/95 gibt es im Großraum Hamburg von uns einen PC-Notdienst.

Versandkosten DM 10,- zzgl. NN, per UPS DM 15,- zzgl. NN. Vorkasse (B-G-Schick) DM 10,-, ab 200,- Versandkostenfrei. Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Irrtum vorbehalten. Fordern Sie unsere Preisliste mit DM 3,- (inkludiert DIN A4 Rückumhangung an).

Die Rache der

Der Super-GAU: Die Romulaner greifen die Föderation an

Eine harmlose Raumpatrouille wird plötzlich zum Spießbrutenlauf: Politisch Verfolgte kommen an Bord der Enterprise, auf der Suche nach der mythischen Schriftrolle, die eine Rebellion auslösen kann. Und während Picard noch auf der Suche nach der Legende ist, formiert sich entlang der neutralen Zone schon eine gigantische Streitmacht.

Sternzeit 48179.3, Logbuch der Enterprise, Captain Picard: Eine Patrouille entlang der neutralen Zone kann nie Routine sein, so sehr die Sternenflotte ihre Befehle

auch verharmlost. Meine Befürchtungen haben sich bereits bestätigt, wenn auch auf eine ganz andere Art und Weise, als ich es mir hätte vorstellen können.

Vorgestern erfaßten unsere Langstrecken-Scanner ein kleines Schiff der Garidianer in der Nebula-Zone, das einen Hilferuf sendete. Als wir das Schiff entdeckten, enttarnte sich ein Warbird, dessen Kommandantin Garidianerin war (Garidianer und Romulaner sind befreundet). Sie forderte mich auf, den Sektor zu verlassen, aber da die Besatzung des kleinen Schiffes um politisches Asyl bat, beamtete ich sie mit einem Trick auf die Enterprise. Es war natürlich eine Idee unseres klugen Kopfes Data: Wir durchschnitten den Traktorstrahl, der das kleine Schiff an den Warbird ankopelte, indem wir mit der Enterprise durch den Strahl flogen und dabei gleichzeitig das elektronische "Störfeuer" des Warbirds zunichte machten.

Die Reaktion der garidianischen Kommandantin ließ nicht lange auf sich warten. Sie forderte mich auf, die Garidianer wieder herauszugeben, sonst würde sie mich angreifen. Ich dachte daran, was Mr. Worf über die Ga-

ridianer gesagt hatte und beschloß, mich auf keinerlei Diskussionen einzulassen. Meine Position war nicht schlecht, hatten doch unsere Gäste um politisches Asyl ersucht und der Warbird Föderationsgebiet verletzt. Ich machte der Kommandantin deshalb klar, daß ich jede weitere Aggression nicht dulden würde und sie mit Konsequenzen zu rechnen hätte. Das zeigte Wirkung: Der Warbird zog sich zurück.

Jetzt war es an der Zeit, mit unseren Gästen zu reden, um endlich mehr über sie zu erfahren. Wie sich herausstellte, war der Anführer der drei Garidianer gleichzeitig der Sohn der Kommandantin. Den Status als Kriminelle hatten sie, da sie sich auf Garid für eine Änderung der politischen Verhältnisse einsetzten. Ich erfuhr, daß auf Garid ähnliche Verhältnisse herrschten wie gegen Ende des 20. Jahrhunderts auf der Erde in einigen Nationalstaaten: Es gab auf Garid verschiedene Herrschaftsklassen, an deren unterem Ende viele Garidianer wie Parias vegetierten. Die drei hatten versucht, sich auf einen religiösen Mythos zu berufen, den ihre Ahnen, die "Lawgiver", in Form der "5. Schriftrolle" überliefert haben sollen, in der von der Gleichheit aller Garidianer gesprochen wird. Doch die Lawgiver hatten den Planeten längst verlassen, die Schriftrolle war verschwunden.

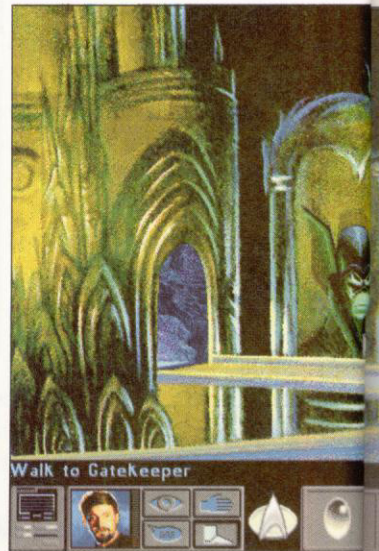
Die Garidianer erhofften sich deshalb Hilfe von dem vulkanischen Historiker Shanok. Eine kurze Suche in unseren Datenbanken ergab, daß Shanok zur Zeit Ausgrabungen auf Horst III vornahm. Also ließ ich Kurs setzen.

Doch wir sollten vorerst nicht dort ankommen. Uns erreichte

auf dem Weg zu Horst III ein Hilferuf von Cymkoe IV, in dessen Orbit eine Versuchsstation der Föderation angegriffen worden war. Ich versprach Hilfe und



Dem Geheimnis auf der Spur: Wer hat die Tiere illegal eingeführt?



ließ die Enterprise mit Maximal-Warp das neue Ziel ansteuern.

Als wir den Orbit von Cymkoe IV erreichten, bemerkten wir das ganze Ausmaß der Katastrophe: Die Station war instabil, drohte bald zu explodieren. Und was noch schlimmer war:

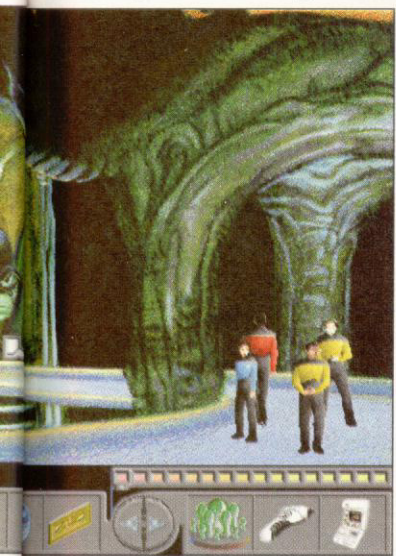
Überraschung: Ein Warbird enttarnt sich

er Romulaner

Diese Explosion konnte für den gesamten Planeten gefährlich werden, da man auf der Station mit experimenteller Energie gearbeitet hatte, die nötig war, um



Kein Dämon: Der finstere Bursche vor der Tür ist ein geschickter Fragesteller



für die Föderation eine Tarnkappen-Vorrichtung zu entwickeln. Hatten deshalb vielleicht die Romulaner die Station angegriffen? Es gab nur einen Weg, dies herauszufinden: Ich mußte ein Außenteam rüberbeamen.

Sternzeit 48179.3, persönliches Logbuch von Commander William T. Riker: Ich gelangte mit Geordie, Troi und Doktor Crusher in einen relativ gut erhaltenen Teil der Station. Doch schon nach wenigen Metern machten wir einen grausigen Fund: Eine Frau war unter einem schweren Energiekabel eingeklemmt. Mit dem Phaser konnten wir sie nicht befreien – das wäre zu gefährlich gewesen –, und auch der Transporter der Station war nicht funktionsfähig. Ein Dilemma: Selbst die Enterprise konnte uns nicht helfen, denn das Kraftfeld der Station machte das Beamen nur von der Station aus möglich. Wieder einmal wurde mir klar, wie sehr auch unsere hochentwickelte Technik uns zur Hilflosigkeit verdammern kann.

Ich beschloß also, zunächst die Station zu erkunden. Im hinteren Teil gab es eine Kommandozentrale, in der allerlei technische Ersatzteile herumlagen, die Geordie zunächst einmal mitnahm. Links von diesem Raum entdeckten wir dann, was die Station angegriffen hatte: Ein kleines, nahezu eiförmiges Raumschiff schwebte vor der Tür zur Energiesteuerung und feuerte auf uns, sobald wir zu nahe kamen. Was sollte das? War das nun ein Raumschiff oder gar eine fremde Lebensform? Viele Fragen, und so wenige Antworten.

Geordie half mir aus der Klemme, als er vorschlug, die Notenergieabschaltung einzusetzen, da dieses Wesen (Raumschiff?) anscheinend von dem Hauptenergiestrom Energie aufnahm. Wir fanden den Notabschalter, wobei Geordie feststellte, daß der dritte Regler für die Abschaltung nötig war. Und tatsächlich: Als die Energie ver-



Der Schlawiner: Der Ferengi hat es faust dick hinter den Ohren

siegte, flüchtete das Wesen aus der Station und verschwand. Ich ließ mich sofort zur Enterprise zurückbeamen, um das Wesen zu verfolgen, doch nach einer Jagd bis in ein Asteroidenfeld hinein mußten wir aufgeben. Das Wesen hatte seine Form in einen Asteroiden verwandelt!

Also flogen wir zurück zur Station und ließen uns herunterbeamen, um unsere Aufgabe zu erfüllen, denn immer noch war die Station instabil. Wir gingen in die nun freie Energiezentrale und fanden einen Wissenschaftler, der mit Geordie einen Plan zur Rettung der Station ausarbeitete. Geordie mußte an der Hauptenergieader, die ein Loch besaß, lediglich einen Phaseninverter und einen Wellen-Reduktionskonverter einbauen. Das reichte! Der Kanzler von Cymkoe IV bedankte sich herzlich und wünschte uns alles Gute. Endlich konnten wir wieder auf die Suche nach Shanok gehen.

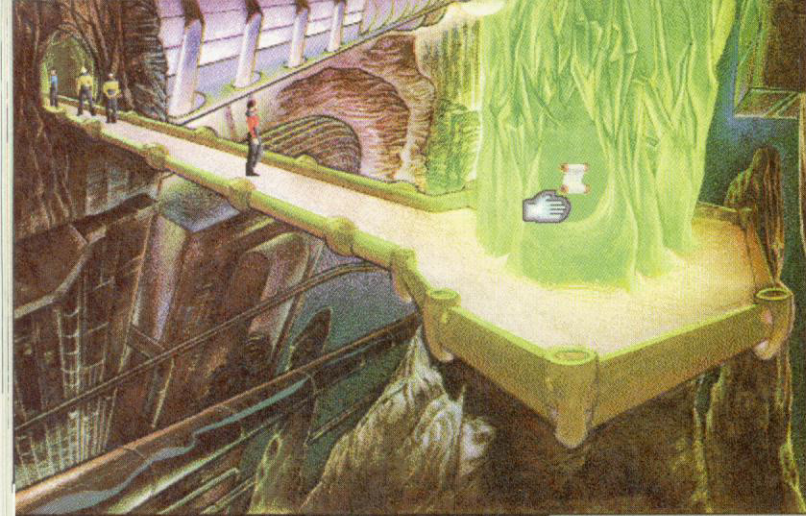
Sternzeit 48179.4, Logbuch der Enterprise, Captain Picard: Wir haben Shanok gefunden. Er hat auf Horst III einige interessante Entdeckungen gemacht, die die Rasse der Chodack betreffen, die direkten Vorläufer der Romulaner. Wie es scheint, stehen auch die Lawgiver irgendwie mit den Chodack in Verbindung. Jedenfalls gab Shanock uns die Information, die Lawgiver hätten irgendwo am Rand der neutralen Zone eine Kolonie gegründet. Wir hoffen, diese Kolonie zu finden, doch vorher muß ich noch mei-

nem alten Freund Admiral Reddock einen Gefallen tun. Er möchte, daß ich für ihn eine Exobiologin finde, die auf Morassia verschwunden ist. Natürlich komme ich seiner Bitte nach. Commander Data ist mit einem Außenteam bereits unterwegs.

Sternzeit 48179.5, persönliches Logbuch von Commander Data: Wir haben die Biologin gefunden und sogar noch Hinweise auf die Lawgiver erhalten. Auf dem Planeten fanden wir das Labor der Doktorin, in dem einige tote Tiere lagen, die offensichtlich falsch gekennzeichnet waren und illegal importiert wurden. Der Kollege der Doktorin namens Lydia war zuständig für die Kennzeichnung der Überprüfung, doch er wich meinen Fragen aus. In dem Labor fanden wir zudem drei Kraftfelder für die Entnahme von Bioproben und auf dem Bio-Tisch den dazugehörigen Bioprobenbehälter. Wir nahmen dann Proben aus allen drei



Der Mann mit Ideen: Data trickst den Warbird aus



Geschafft: Die Schriftrolle ist entdeckt, das Universum gerettet

Naturparks des Planeten, wobei Dr. Crusher feststellte, daß viele Tiere an Nachwirkungen von Sedativa litten. Auch hierfür hatte nur Dr. Lydia einen Zugang.

Als wir unsere Informationen der Kanzlerin von Morassia vorlegten, spürte sie Dr. Lydia auf und fand alsbald auch die Föderationsbiologin. Jetzt mußten wir nur noch ein gefährliches Reptil fangen, aber dank der Hilfe der Biologin war das kein Problem mehr.

Dennoch war es faszinierend, daß Dr. Lydia offenbar Tiere romulanischer Herkunft von einem Ferengi hatte schmuggeln lassen. Zwar waren beide auf einem Ferengi-Schiff geflohen, aber wir konnten sie nach einer Jagd durch zwei Sternensysteme finden. Erstaunt hat mich dabei die Taktik Captain Picards, der dem Ferengi drohte, den Romulanern von dessen Geschäften zu erzählen. Ich bin mir zwar nicht sicher warum, aber der Ferengi übergab uns daraufhin die Doktorin und teilte uns mit, daß er die Tiere von einer versteckten Kolonie erhalten habe. Unser Ziel wird nun diese

Kolonie sein, denn es könnte die Kolonie der verschwundenen Lawgiver sein.

Sternzeit 48179.6, persönliches Logbuch, Commander William T. Riker: Wir haben die Lawgiver gefunden! Nachdem wir die Grußfrequenzen aktivierten, ohne überhaupt den Planeten sehen zu können, antworteten die Kolonisten. Ich bin dann mit einem Außenteam runtergebeamt und mußte feststellen, daß die Lawgiver nicht mehr wußten, wo auf ihrer Welt sich die 5. Schriftrolle befindet. Statt dessen gibt es drei Sekten, die alle eine abgeänderte Kopie besitzen. Die erste Sekte an unserem Landungsort war sehr friedfertig und gab uns ein gespeichertes Musikstück, ein Orchestrion. Interessanter war die Sekte in der Wüste, denn ihr Anführer ist durch eine geheimnisvolle Tür der Vorfahren verschwunden. Diese Tür wurde bewacht von einem Gatekeeper, der mir fünf Fragen stellte. Ich beantwortete sie ehrlich und in dem Bewußtsein, wie beschränkt mein Wissen um das Universum ist. Die Tür ging auf

und gab den Blick frei auf einen in ein Stasisfeld eingehüllten Sektenführer. Wir konnten ihn nicht befreien, weil wir die antiken Schriften nicht entziffern konnten. Deshalb gingen wir zurück zum Landeplatz, wo uns schon der Kanzler erwartete und uns ein Übersetzungsgerät mitgab. Mit diesem konnten wir dann den Sektenführer befreien. Er schenkte uns drei Gegenstände, die er von anderen Sekten "gewonnen" hatten. Wir nahmen einen goldenen Ring, ein Zepter und ein seltsames Gerät der Lawgiver-Vorfahren. Den Ring schenkten wir der musikalischen Sekte, die uns daraufhin ein neues Orchestrion schenkte. Und als wir mit dem seltsamen Gerät noch ihre Orgel reparierten (Geordie sei Dank!), gab es ein weiteres Orchestrion als Geschenk.

Wir trafen im Norden alsbald auf die dritte, sehr düstere Sekte. Die Anführerin war feindselig, änderte aber ihre Meinung, als wir ihr das Zepter gaben, das sie schon lange vermißt hatte. So erhielten wir Zugang zu einem Transporter der Lawgiver-Ahnen, den wir, wie Geordie feststellte, mit einem Orchestrion bedienen konnten. Wir spielten die richtige Melodie – und waren plötzlich im Vorraum der Schatzkammer der 5. Schriftrolle!

Doch dort war noch ein Rätsel zu lösen. Wieder kamen die Orchestrions zum Einsatz, denn wenn wir sie spielten, traten bestimmte Wegstücke zur hinteren Tür hervor. Es kam also darauf an, die Orchestrions in unserer Ausrüstung zusammen mit den vorhandenen im Vorraum zu benutzen, um die hintere Tür zu erreichen.

Ich spielte zunächst das Orchestrion mit den vier pflanzenartigen Röhren, und stellte mich auf die zweite Platte rechts. Dann benutzte ich den "Dreier", ging auf die mittlere Platte, gefolgt von dem "Einser" und einem Sprung auf die linke hintere Platte. Dort holte ich mir ein neues Orche-

**Mutterliebe:
Sie will ihren
kriminellen
Sohn zurück**



**Jetzt wird's
ernst: Der
Romulaner
will kämpfen,
nicht reden**



strion usw. Es dauerte gut eine Stunde, bis ich genau wußte, wie ich an die Tür gelangen konnte. Blieb nur noch ein Problem: Die Tür ließ sich mit einem der Talismane öffnen, die wir von der Wüstensekte erhalten hatten. Aber mit welchem? Ich entschied mich für den blauen. Und tatsächlich: Wir konnten hindurchgehen und die Rolle mit an Bord nehmen.

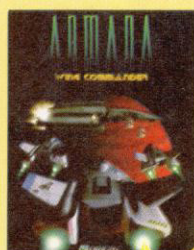
Sternzeit 48179.7, Logbuch der Enterprise, Captain Picard: Wir hatten die Rolle an Bord geholt, aber wir hatten auch die Garidianer auf den Fersen. Wieder war es die Kommandantin, die uns aufforderte, die drei Asylanzen zu übergeben. Doch Avakar, ihr Sohn, konnte sie überzeugen, samt der Schriftrolle zu Garid zurückzukehren, um endlich für gesellschaftliche Änderungen zu sorgen, wie es schon die Schriftrolle verlangte. Ich bin froh, daß diese Mission ein so glückliches Ende genommen hat. Allerdings habe ich keine Zeit, endlich einmal meine Dixon-Hill-Rolle auf dem Holodeck weiterzuspielen, denn die Situation ist ernst: Eine gigantische Romulaner-Flotte hat sich gebildet und ist gerade dabei, unsere Außenposten zu überrennen. Ich befürchte das Schlimmste und bin mit der Enterprise auf dem Weg, die Invasoren abzufangen. Ich kann mich allerdings kaum darüber freuen, daß unsere Patrouille auf diese Art und Weise beendet wurde. □

msu

LUPE

**Ankunft: Die
Orbitalstation
steht kurz vor
der Explosion**





Mit Armada können Sie sich Ihr eigenes Universum mit individuellen Missionen und Kampagnen kreieren. Armada bringt spannende Action für 2 Spieler auf geteiltem Bildschirm und über Modem- oder Netzwerkoption. Deutsch.

BAZAR

... wo man die **Z** Angebote findet!
tollen

Whale's Voyage

Wir schreiben das 24. Jahrhundert, und die angehenden Space-Yuppies kaufen ein heruntergekommenes Raumschiff: die Whale. Das Sonnensystem, in dem die Abenteuer stattfinden, besteht aus 6 Planeten, und Ihr müßt die Rätsel in den Städten der Planeten lösen, bevor Ihr am Ziel seid.

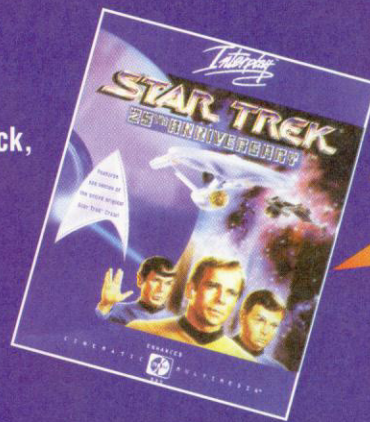
CD-ROM

39,95

HIGHLIGHT DES MONATS

Star Trek 25th Anniversary

Wiedersehen mit Captain Kirk, Spock, Pille & Co. Ein "Muß" für alle Enterprise-Fans: Das Bestseller-Game! CD-ROM



NEU

34,95



Hand of Fate

Teil 2 von Legend of Kyrandia
Das Land von Kyrandia verschwindet Stück für Stück: Ein Fluch lastet auf dem Land. Du bist der junge Mystiker, der die Macht des Zaubers zu brechen versucht.

CD-ROM

39,95

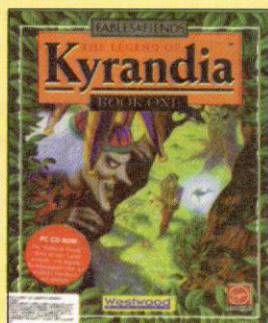


Lands of Lore

Der Stein der Wahrheit muß gefunden werden, bevor der Rat den bösen Mächtschafften von Scotia, der scheußlichen Hexe, ein Ende setzen kann ... Ein Fantasy-Rollenspiel wie kein anderes.

CD-ROM

39,95

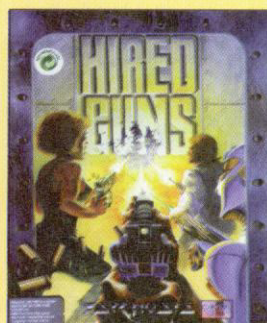


Legend of Kyrandia

Betreten Sie ein Land, in dem Zauberei Wirklichkeit ist! Teil 1 der erfolgreichen Fantasygeschichte.

CD-ROM

34,95



Hired Guns

In einer Welt voll grausamer Mutanten und Terror an allen Ecken führen Sie ein Team von vier der gerissensten Söldner des Sternensystems Lacaille auf einen Sondereinsatz. Das einzigartige 4-Spieler-Kontrollsystem mit dem ein bis vier Mitspieler auf demselben Computer antreten können.

PC 3,5

34,95



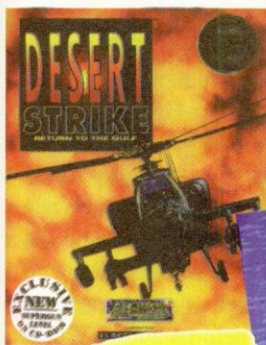
Mega Race

findet in fünf Zonen statt, von denen jede ihre eigene mörderische Rennstrecke und Killerspeedgames hat. Du startest in New San, aber keine Angst, es gibt viele Überraschungen auf jeder neuen Rennstrecke.

CD-ROM

34,95

Desert Strike !!!



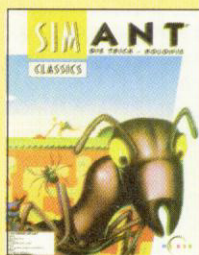
Per Kampfhubschrauber den Diktator stürzen!

Isometrisches Ballerstrategiespiel mit Kult-Status.

CD-ROM

Der Knüller!

39,95

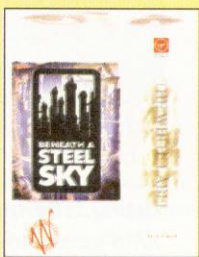


Sim Ant

vermittelt mit wissenschaftlichen Fakten einen Einblick in die Lebensweise und Aufgabenbereiche der Ameisen, z.B. Kampf für Königin und Kolonie, Häuserbesetzung u.v.m. Besetze das Haus und vertreibe die widerlichen Menschen.

PC 3,5

39,95



Beneath a Steel Sky

Ein packender Science-fiction-Thriller, der in einer düsteren Zukunftsversion angesiedelt ist. Auf sich allein gestellt, ausgestattet mit der Hauptplatte eines Roboters kämpft Foster um sein Leben und lüftet das schreckliche Geheimnis um seine Entführung.

CD-ROM

29,95

Startrampe A:

In den "Handbüchern" selbst teurer Spiele findet man häufig den Hinweis, eventuelle Startprobleme ließen sich durch das Anfertigen einer Startdiskette beseitigen. Wie so etwas geht, sagt der Beipackzettel aber eher selten. Deshalb verraten wir's Euch.

Mit Ausnahme der wenigen (echten) Windows-Games sind Computerspiele, die es für den PC zu kaufen gibt, zumeist wahre Diktatoren. Bevor sie gutwillige Käufer auch nur einen Blick in ihre bunte Zauberwelt werfen lassen, erpressen sie sie mit einer Liste von Forderungen, die mit der vorhandenen Systemkonfiguration oft unvereinbar sind.

Exzentrische Spiele

So reicht die Arbeitsspeichergröße manchmal bei weitem nicht aus, oder der Bedarf nach EMS-Erweiterungsspeicher beißt sich mit der XMS erfordernden Windows-Konfiguration.

Viele dieser Probleme lassen sich per Konfigurationsmenü

(siehe "Speicher für alle", PC Spiel 5/95) oder Start aus Windows heraus (siehe "Startrampe Windows", PC Spiel 7/95) beheben. An der Windows-Lösung scheitern aber oft solche Spiele, die besonders viel Speicher unterhalb von 1 MB oder exklusiven Zugriff auf ein von Windows verwaltetes Gerät (beispielsweise die Soundkarte) benötigen. Und das DOS-Konfigurationsmenü eignet sich der schnell verlorenen Übersichtlichkeit halber nur für relativ wenige abweichende Starteinstellungen.

Das manuelle Abändern der Startdateien vor und nach jedem Spielstart ist sicherlich wegen der extremen Fehleranfälligkeit die schlechteste Methode, den "harten Kern" der DOS-Spiele zum Laufen zu bringen. Was bleibt, ist ein Mittel aus den Anfangstagen des PC: die Startdiskette. Die enthält das absolute Minimum dessen, was für die allgemeine Funktionstüchtigkeit des PC notwendig ist, darüber hinaus aber all die konfigurationstechnischen

```
Speicherkonfiguration XMS:
device=himem.sys
device=emmm386.exe noems
```

```
;Hochladen von SCSI- und CD-ROM-Gerätetreibern:
devicehigh=aspi8dos.sys
devicehigh=toshv111.sys /d:mscd000
```

```
;Hochladen von MS-DOS:
dos=high,umb
```

```
;Einrichten von Datei- und Datenträgerpuffern:
files=20
buffers=10
```

Listing 1: Beispiel einer Startdatei CONFIG.SYS mit XMS-konfiguriertem Erweiterungsspeicher

```
C:\>format a: /s
Neue Diskette in Laufwerk A: einlegen
und anschließend die EINGABETASTE drücken...

Prüfe bestehendes Datenträger-Format.
Speichere Information für Wiederherstellung.
Überprüfe 1.44 MB
Formatieren beendet
Systemdateien übertragen

Datenträgerbezeichnung (11 Zeichen, EINGABETASTE für keine)? StartDisk

1.457.664 Byte Speicherplatz auf dem Datenträger insgesamt
281.728 Byte vom System benutzt
1.255.936 Byte auf dem Datenträger verfügbar

512 Byte in jeder Zuordnungseinheit.
2.453 Zuordnungseinheiten auf dem Datenträger verfügbar.

Datenträgernummer: 381D-1603

Eine weitere Diskette formatieren (J/N)?
```

Bild 1: Der FORMAT-Befehl erledigt das Formatieren der Startdiskette und das Übertragen des Betriebssystems in einem Aufwasch

Extravaganzen, die das jeweilige Game erfordert.

Zwei im Sinn – Dateien des Betriebssystems

Was uns die Luft zum Atmen ist, ist dem PC sein Betriebssystem – und das heißt in neun von zehn Fällen: MS-DOS. Die Buchstaben "MS" stehen dabei für dessen Erfinder, die Firma Microsoft, "DOS" für "Disk Operating System", was nichts anderes als "Diskettenbetriebssystem" bedeutet. Hinter dieser unscheinbaren Wortfassade verbirgt sich ein Programm, das die Hardware des Computers

kontrolliert und damit erst das Ausführen von Anwendungsprogrammen (wozu auch Spiele gehören) ermöglicht.

Physikalisch ist das Betriebssystem in drei Dateien untergebracht, von denen zwei, nämlich MSDOS.SYS und IO.SYS, unsichtbar im Hauptverzeichnis der Festplatte vorhanden sind. Hier findet sich auch die dritte Betriebssystemdatei COMMAND.COM, die aber mit der Eingabe eines DIR-Befehls sichtbar wird. Sie stellt die bekannte karge Benutzerschnittstelle (ein fast völlig leerer Bildschirm mit dem DOS-Prompt "C:\>" darin) zur Verfügung, die es dem Anwender erlaubt, Befehle einzugeben oder Programme zu starten.

Vorbereiten der Diskette

Jede ladeneue Diskette muß für den DOS-Gebrauch vorbereitet werden. Bei dieser sogenannten Formatierung werden die magnetischen Spuren angelegt, die zur Aufnahme aller künftigen Daten notwendig sind. Der dafür zuständige DOS-Befehl packt auf Wunsch auch gleich eine Kopie der drei Betriebssystemdateien auf den

```
;Speicherkonfiguration EMS:
device=himem.sys
device=emm386.exe ram

;Hochladen von SCSI- und CD-ROM-Gerätetreibern:
devicehigh=aspi8dos.sys
devicehigh=toshv111.sys /d:mcsd000

;Hochladen von MS-DOS:
dos=high,umb

;Einrichten von Datei- und Datenträgerpuffern:
files=20
buffers=10
```

Listing 2: Beispiel einer Startdatei CONFIG.SYS mit EMS-konfiguriertem Erweiterungsspeicher

neuen Datenträger. Dazu legt Ihr eine Diskette passender Größe in das (erste) Diskettenlaufwerk ein und gebt den Befehl

```
format a: /s
```

hinter dem DOS-Prompt ein. Befolgt dann die wenigen Anweisungen des Formatierungsprogramms, die Ihr durch Drücken der Tasten [J] oder [N] quittieren müßt.

Nach dem Ende der Formatierung kopiert FORMAT automatisch das Betriebssystem auf die Diskette, die damit bereits – wie die Festplatte – grundsätzlich startfähig wird. Nach einem Neustart von dieser Diskette würdet Ihr Euren PC jedoch kaum wiedererkennen, da er sich nun äußerst "puritanisch" gibt.

Die Rolle der Startdateien

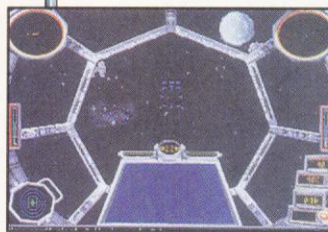
Alles, was Euren Computer von seinem Urahn, dem IBM PC-XT, unterscheidet, muß ihm durch "Treiber" genannte Erweiterungen des Betriebssystems und residente (im Hintergrund aktive) Programme erst nahegebracht werden. Aus diesem Grund erkennt ein mit nacktem DOS gestarteter Rechner zum Beispiel auch keine Mäuse, CD-ROM-Laufwerke oder SCSI-Festplatten, und selbst die Tastatur verhält sich – entgegen

ihrer Tastenbeschriftung – wie das amerikanische Original.

Alle notwendigen Treiber und residenten Programme müssen als Datei auf der Startdiskette vorliegen. Ihr Aufruf erfolgt aus den Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT heraus, die das Betriebssystem auf jedem startfähigen Datenträger suchten und automatisch ausführten, sobald sie gefunden werden. Beide Startdateien sind sogenannte ASCII- oder Klartextdateien. Für die Neuanlage und Bearbeitung solcher Dateien bringt MS-DOS ein eigenes Dienstprogramm namens EDIT.COM (siehe Kasten "Anlegen und Bearbeiten von Startdateien") mit. Es läßt sich aber auch nahezu jedes andere Textprogramm verwenden.

Konfiguration des Erweiterungsspeichers

Kaum ein Spiel begnügt sich heutzutage mit dem konventionellen Arbeitsspeicher, dessen 640 KB es noch dazu mit dem Betriebssystem und den geladenen Treibern teilen muß. Der fast immer vorhandene Erweiterungsspeicher oberhalb von 1 MB bringt zwar einen Ausweg aus der Speicherknappheit, für seine Verwaltung haben sich jedoch zwei ähnlich lautende, aber grundsätzlich verschiedene Speichermodelle etabliert: EMS und XMS.



... vor einem Jahr

Tie Fighter von LucasArts stellte wieder einmal Tausende von Spielern in die Dienste des Imperiums und setzte neue Maßstäbe für Weltraum-Action. **Silmarils** setzte mit **Robinson's Requiem** eine neue Art Adventure in die Welt. Dem Publikum fiel das starke Game wegen mangelnder Werbung leider nicht besonders auf. Mit dem **Dschungelbuch** für das SuperNES sprang **Virgin** für den Disney-Klassiker in die Breische und machte ein schön animiertes Jump'n'Run daraus. Richtig sauber durchgefallen war im letzten Jahr **Outpost**. **Sierras** Strategiespiel floppte komplett (2000 Bugs waren dann doch zuviel!).

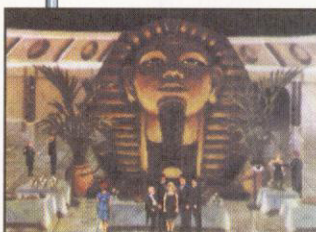
... vor zwei Jahren

Richtig witzig wurde es mit **Lost Vikings** von **Interplay**. Drei Wikinger mußten geschickt durch Dutzende von Levels gesteuert werden. **Tornado** von **Digital Integrations** setzte zwar neue Maßstäbe in Sachen Realität bei Flugsimulationen, fiel aber beim Publikum wegen Unspielbarkeit durch (so kann's gehen, gelle). **Microprose's** bisher letztes Adventure, **Return of the Phantom**, brachte eine Umsetzung des gleichnamigen Theaterstücks auf die PC-Schirme und konnte Spieler wochenlang fesseln. **Dark Side of Xeen** (**New World Computing**) versetzte die Rollenspieler in bares Entzücken.



... vor drei Jahren

Sierra legte mit **Laura Bow II** ein Super-adventure hin, das auch heute noch seinesgleichen sucht. Abwechslungsreiche Rätsel und eine stimmungsvolle Story aus den 20er Jahren brachten den Herstellern Ruhm und Ehre. **Theatre of War** von **Three Sixty** war eines der ersten Games in Super-VGA. Trotz superedler Optik fiel die Schachvariante unten durch. **SSI** setzte mit **Prophecy of the Shadow** ein Klasse-Rollenspiel in die Welt und behauptete erneut die Vorreiterrolle in diesem Genre. **Electronic Arts** machte ebenfalls auf Rollenspiele und nahm sich des Themas **Herr der Ringe** an. Auf dem SuperNES gab es mit **Alien 3** ein mordsmäBiges Shoot'em Up. **Acclaim** zeichnete dafür verantwortlich.



... vor vier Jahren

Hotel Manager von **Bomico** brachte das Genre Wirtschaftssimulationen auf einen neuen Stand. Eine solche Fülle von Optionen war vorher noch nicht dagewesen. Wochenlangen Knobelspaß versprach **Booly** (**Loriciel**). Ob nun farbige Plättchen oder Engel und Teufel, die Sache in die richtige Reihenfolge zu drehen, das konnte Stunden dauern. **Wreckers** war eines der ersten komplexen Adventures in isometrischer Perspektive und ließ die Gambler in Raumstationen rätseln.



... vor fünf Jahren

A.M.C. von **Dinamic** landete genau in den Herzen der Action-Fans. Das Game kam für den Amiga und den C-64 und blieb monatelang in den Charts. **Phantasy Star 2** für das Mega Drive brachte der Konsole den Durchbruch: Die Mischung aus Rollenspiel und Adventure war damals vollkommen neu. **Combo Racer** (**Gremlin**) war die erste brauchbare Motorradsimulation für den Atari ST. **Projectile** von **Electronic Arts** lag genau im Schußfeld der Shoot'em-Upper und bot haufenweise Action aus der Vogelperspektive für den Atari.



cus



Audio-Spuren gehört von Marcus

Bin gerade aus Roskilde gekommen
- DEM Rockfestival schlechthin.
Und keiner von den gesehenen Top-
Acts hat gerade 'ne Scheibe draußen.
Mal sehen, Urge Overkill könnte in
der nächsten Ausgabe dabei sein.
Aldann...

Paradise Lost: Draconian Times (Music for Nations rec.)

Klasse, mal wieder so richtig trauriger Metal. Shouter Nick Holmes seufzt in einer Tour seine Songs ins Mikro. Dahinter liegt ein klassisches Rock-Line-Up: Zwei jaulende Gitarren und ein tragischer Baß bringen den richtigen Kick für eine kleine Melancholie-Einlage. Die Drums wirbeln ganz wuchtig im Hintergrund und setzen die richtigen Akzente. Eine Klasse Rockscheibe, die so in Richtung Queensryche und Dream Theater geht und 'ne Idee härter rüberkommt. Schade, daß es so etwas so selten in dem von Posern durchsetzten Genre gibt.

Kyuss: ... and the Circus Leaves Town (Time Warner)

Nicht das erste Mal, daß ich über die Jungs gestolpert bin. Kyuss machen reichlich eigenständigen Alternative Rock. Dabei ist nicht unbedingt die Perfektion gefragt, vielmehr der Drive, der dabei rüberkommt. So ähnlich müßten auf jeden Fall die frühen Danzig klingen, wenn alle Danzigs ihre Verstärker mit

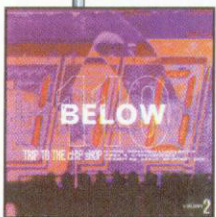
Watte ausgestopft hätten. Ein ordentliches Pfund auf den Verzerrer gegeben und los rattert und rumpelt die Kyuss-Maschine. Experimentierwille ist natürlich Ehrensache bei Kyuss. Gewagte Intros und mächtig viel schräge Riffs. Kyuss ist zwar kein Riesenrenner, aber dafür mit Ausdauer immer wieder im CD-Spieler. Das erste Hören sagt hier jedenfalls gar nichts aus. "... and the Circus Leaves Town" ist etwas zum Reinschufeln.

Neil Young: Mirror Ball (Reprise Rec.)

Das nenne ich mal eine Mischung: Neil Young mit Pearl Jam! Der immer etwas traurige Rock-Opa mit den frustrierten Grungern aus Seattle. Na ja, beide haben nordisches Temperament; schließlich ist Neil in Toronto, Kanada, geboren. Soundtechnisch geht natürlich die Pearl-Jam-Post ab. Darüber liegt aber nicht Eddie Vedders Stimme, sondern eben die von Neil. Das Starke daran ist: Die Band zieht einen gnadenlosen Rock-Streifen ab. Immer schön langsam, sehnsüchtig in die Ferne sehend. Sauberer Slow Rock für warme Spätsommerabende. Da sollte Pearl Jam auch alleine weitermachen. Lange sirrende Gitarren sind bei Neil natürlich Ehrensache. Schöne Scheibe.

110 Below: Various Artists (Bechwood Music).

Steht hier irgendwer auf Drums und so richtig tiefe Bässe, die den Bauch massieren? Yeah! Dann ist diese Scheibe genau das Richtige. Hier gibt es Extrem-Drums im Dutzendpack. Gemixt mit so einer Art Ethno-Hip-Hop. Da sitzt ordentlich Rumms dahinter. Sehr monoton und trotzdem abwechslungsreich wie 'ne Runde Ü-Eier. Sogar Beck ("I'm a loser, Baby") macht mit. Eine irre Mischung.



```
;@echo off

;Hardware-Einstellungen der Soundkarte:
set blaster=a220 i7 d1 t4

;Hochladen des deutschen Tastaturreibers:
loadhigh keyb gr,,keyboard.sys

;Hochladen des DOS-Treibers für CD-ROM:
loadhigh mscdex.exe /d:mscd000

;Hochladen des Laufwerks-Caches:
loadhigh smartdrv.exe 512

;Hochladen des Maustreibers:
loadhigh mouse.exe

;Startanweisungen des Spiels:
c:
cd \spiel
spiel.exe
```

Listing 3: Beispiel einer Startdatei AUTOEXEC.BAT

An der Einrichtung beider Speichermodelle sind jedoch die gleichen Treiber HIMEM.SYS und EMM386.EXE beteiligt, die Ihr mit

```
copy c:\dos\himem.sys a:
```

beziehungsweise

```
copy c:\dos\emm386.exe a:
```

zunächst aus dem DOS-Verzeichnis Eurer Festplatte auf die Startdiskette kopieren müßt.

Aufgerufen werden beide Treiber aus der CONFIG.SYS der Startdiskette, wobei die erste Zeile

```
device=himem.sys
```

noch für beide Speichermodelle identisch ist. Sofern Euer Spiel XMS benötigt, lautet die zweite Zeile

```
device=emm386.exe noems
```

während eine EMS-Konfiguration die folgende Zeile erfordert:

```
device=emm386.exe ram
```

Spielstart von SCSI-Platte oder CD-ROM?

Nach der Konfiguration des Erweiterungsspeichers folgt die Einbindung der Geräte und

Laufwerke, ohne die das Spiel nicht funktioniert.

Wurde das Spiel beispielsweise auf einer SCSI-Festplatte installiert, dann muß zunächst der controllerspezifische SCSI-Treiber - im Beispiel ASPI8-DOS.SYS - mit

```
copy c:\scsi\aspi8dos.sys a:
```

auf die Startdiskette kopiert und mit der CONFIG.SYS-Aufrufzeile

```
devicehigh=aspi8dos.sys
```

"hochgeladen" werden. Der dabei zum Einsatz kommende DEVICEHIGH-Befehl, der die Aktivität von EMM386.EXE erfordert, lädt den Treiber im Unterschied zur DEVICE-Anweisung nicht in den Arbeitsspeicher, sondern in das darüberliegende Upper Memory zwischen 640 KB und 1 MB.

Sofern das Spiel von CD-ROM gestartet wird, sind zunächst der laufwerksspezifische CD-ROM-Treiber - im Beispiel TOSHV111.SYS - und die CD-ROM-Erweiterungen MSCDEX.EXE per COPY-Befehl auf die Startdiskette zu kopieren. Der CD-ROM-Treiber sollte dann wieder aus der Start-

datei CONFIG.SYS heraus mit

```
devicehigh=toshv111.sys  
/d:mscd000
```

hochgeladen werden, wobei "mscd000" einen beliebigen Gerätenamen darstellt. Der zusätzlich notwendige MSCDEX-Aufruf

```
loadhigh mscdex.exe  
/d:mscd000
```

erfolgt jedoch aus der AUTOEXEC.BAT heraus. Der LOADHIGH-Befehl ist das AUTOEXEC.BAT-Pendant der auf die CONFIG.SYS beschränkten DEVICEHIGH-Anweisung; er lädt residente Programme speicherschonend in "hohe" Speicherbereiche.

Cache, Sound, Mäuse & Co.

Falls genügend Erweiterungsspeicher zur Verfügung steht und es die Performance des Startlaufwerks erfordert, solltet Ihr ihm einen Software-Cache wie das DOS-eigene SMARTDRV.EXE an die Seite stellen. Dazu kopiert Ihr die Datei auf die Diskette und ruft sie aus der AUTOEXEC.BAT der Startdiskette heraus mit

```
loadhigh smartdrv.exe 512
```

auf, womit eine Cache-Größe von 512 KB festgelegt wird. Für CD-ROM-Laufwerke muß die Cache-Einrichtung hinter dem

Aufruf von MSCDEX erfolgen. Sofern das Spiel mit der Maus bedient wird, kopiert Ihr den notwendigen Maustreiber – beispielsweise MOUSE.EXE – auf die Startdiskette und ruft ihn aus der AUTOEXEC.BAT heraus mit der passenden Anweisung auf, beispielsweise:

```
loadhigh mouse.exe
```

Soundkarten, die das Spiel direkt unterstützt, müssen normalerweise nicht per Treiber aktiviert werden. Anders sieht es dagegen bei Soundkarten aus, die einen vom Spiel unterstützten Standard wie SoundBlaster oder AdLib nur emulieren. Dann muß der notwendige Emulationsmodus eventuell mit einem Dienstprogramm eingestellt werden, das Ihr zuvor auf die Startdiskette kopiert haben solltet. Wo und wie dieses Dienstprogramm aufgerufen wird, entnimmt Ihr dem Handbuch Eurer Soundkarte.

Spiele mit SoundBlaster-Unterstützung benötigen oft Zugriff auf die Hardwareeinstellungen der Soundkarte, die deren Setup üblicherweise mit einer Zeile wie

```
set blaster=a220 i7 d1 t4
```

in der AUTOEXEC.BAT der Festplatte hinterläßt. Notiert Euch diese Zeile und übertragt sie in die AUTOEXEC.BAT der Startdiskette.

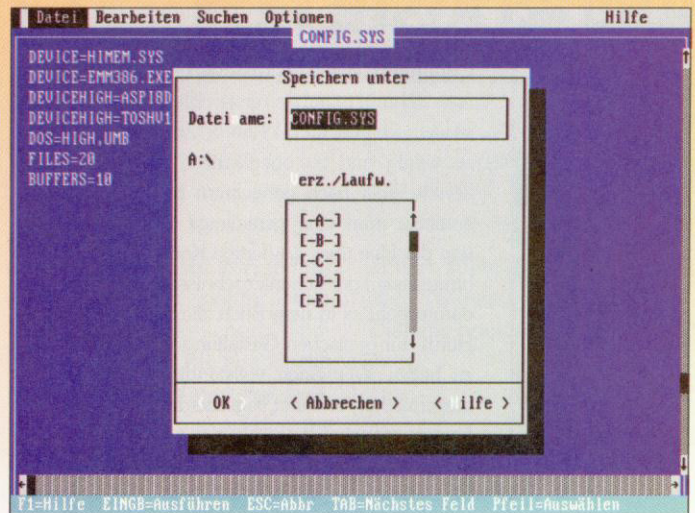


Bild 2: Für die Anlage und Bearbeitung der Startdateien ist der DOS-Editor EDIT.COM zuständig

Allgemeinheiten – man spricht Deutsch

Sofern das Spiel nennenswerte Texteingaben erfordert, solltet Ihr den deutschen Tastaturreiber installieren, der für die vertraute Tastenbelegung sorgt. Dazu kopiert Ihr die Dateien KEYB.COM und KEYBOARD.SYS auf Eure Startdiskette und nehmt die Aufrufzeile

```
loadhigh keyb gr,,keyboard.sys
```

in die Startdatei AUTOEXEC.BAT auf.

Wenn es trotz der Nutzung von Erweiterungsspeicher auf möglichst viel freien Arbeitsspeicher (unterhalb von 640 KB) ankommt, solltet Ihr neben den Treibern auch den residenten

Teil von MS-DOS hochladen. Dazu ergänzt Ihr die Startdatei CONFIG.SYS um die Zeile:

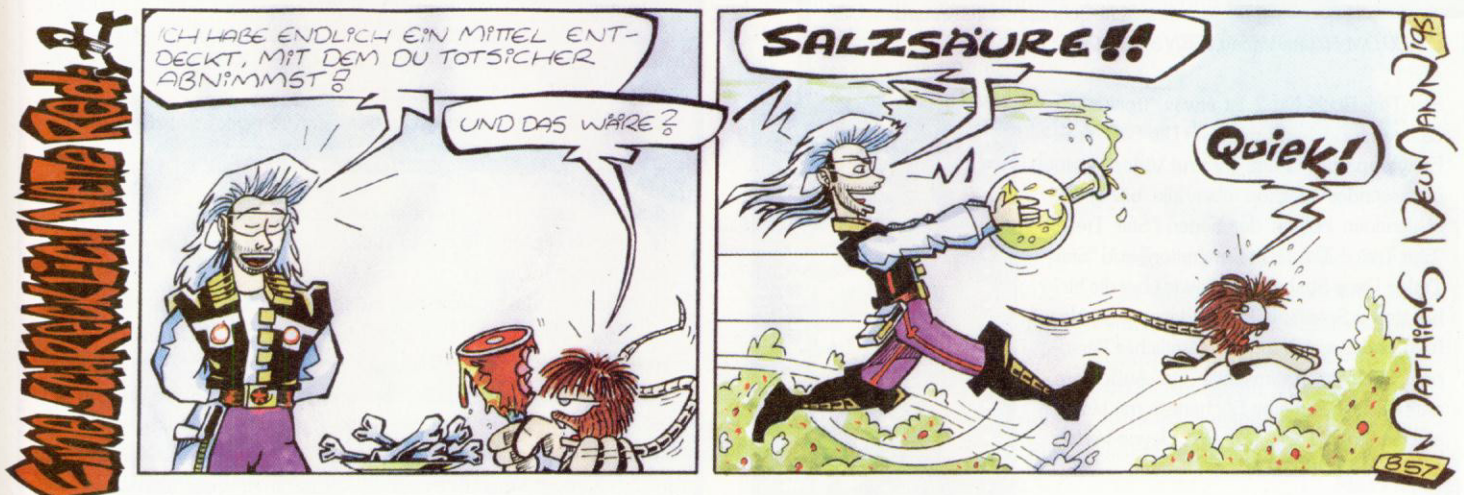
```
dos=high,umb
```

Ohne besondere Einstellung erlaubt MS-DOS Spielen und anderen Anwendungen den Zugriff auf maximal acht Dateien gleichzeitig. Da dieser Wert für viele Spiele nicht ausreicht, muß er mit Hilfe der CONFIG.SYS-Anweisung

```
files=20
```

auf den nach Handbuch erforderlichen Wert (hier 20) heraufgesetzt werden. Ähnliches gilt für die Zahl der bereitgestellten Datenträgerpuffer, die mit

```
buffers=10
```



Jürgens Bücherkiste

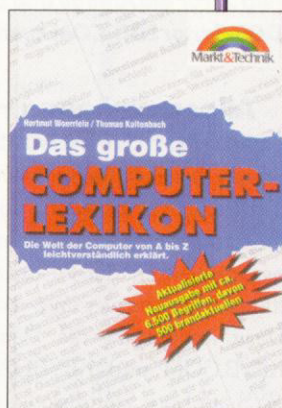


Computerspiele selberrachen



Computerspiele selberrachen von Thomas Schmid ist auf den ersten Blick ein Titel, der sich eher für die Rubrik "Zu schwer, zu wenig und zu oberflächlich" eignen könnte, aber nach genauerem Hinsehen entdeckt man eine geradlinige Führung von der Idee über das fertige Konzept bis hin zu ersten grafischen Ergebnissen. Denn darum geht es in dem Buch: die schwere Hürde zur grafischen Gestaltung meistem zu helfen. Wer einen vollständigen Programmierkurs erwartet, liegt allerdings vollkommen falsch.
(39,80 DM, Weltbild Verlag, ISBN 3-8043-5055-0)

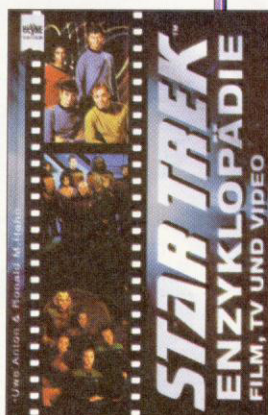
Was tun, wenn der Chef kommt und bis "heute mittag eine SAA-Oberfläche für ein Stand-Alone-Modul zum Lesen von EAN-Codes" haben will? Nun, zunächst einmal greift man am besten zum Lexikon - zum Beispiel nimmt man **Das große Computer-Lexikon** von Hartmut Woerlein und Thomas Kaltenbach zur Hand. Der in einer neuen Auflage 620 Seiten dicke Band erklärt ca. 6500 Begriffe aus der Computerbranche und -technik (darunter 500 brandneue) in leicht verständlichen Sätzen.
(59 DM, Markt & Technik Buch- und Software-Verlag, ISBN 3-87791-733-X)



Für Star-Trek-Begeisterte habe ich wieder zwei hochinteressante Bände gefunden: **Star Trek - Eine Chronik in Bildern** zeigt auf 230 Seiten die Geschichte des Star-Trek-Universums in Text und Bild. Angefangen bei der alten Serie mit Kirk, Spock und Co. bis hin zu ersten Statements zu "Star Trek: Voyager" werden Geschichten und Geschichtchen über die Dreharbeiten, die Produzenten, die Schauspieler und die Fans zum besten gegeben. Dazu gibt es teilweise wunderschöne Aufnahmen aus den Filmen sowie seltene Schnappschüsse aus dem Set.

(39,80 DM, Heyne-Verlag, ISBN 3-453-09071-3)

Star-Trek-Buch Nr. 2 ist etwas "trockener", dafür aber noch informativer. Die **Star Trek Enzyklopädie - Film, TV und Video** ist ein umfassendes Lexikon über alle bisher erschienenen Folgen der Serien "Star Trek", "Star Trek - The Next Generation" und "Star Trek - Deep Space Nine" sowie über die bisher sieben Spielfilme. Hier findet man die Namen und Bezeichnungen sämtlicher Personen, Planeten, Raumschiffe etc. Außerdem enthält der Band eine Bücherliste mit bisher erschienenen Titeln. (26 DM, Heyne-Verlag, ISBN 3-453-09070-5)



auf einen Minimalwert von 10 eingestellt werden sollte.

3, 2, 1, 0 - Startanweisungen

Als (fast normale) Stapeldatei kann AUTOEXEC.BAT nicht nur Ladebefehle für Treiber und residente Programme enthalten, sondern darüber hinaus auch jeden regulären DOS-Befehl oder Programmaufruf.

Da die gesamte Startkonfiguration ohnehin auf den Bedarf eines einzigen Spiels ausgerichtet ist, spricht folglich auch nichts dagegen, es ohne Umweg über die DOS-Ebene zu starten. Dazu ergänzt Ihr die AUTOEXEC.BAT an ihrem Ende mit den Anweisungen, die Ihr normalerweise hinter dem DOS-Prompt eingeben würdet. Dazu gehört zunächst das Wechseln auf das Startlaufwerk des Spiels, beispielsweise auf die Festplatte C:

c:

Sofern das Spiel in einem Unterverzeichnis - im Beispiel "SPIEL" - untergebracht ist, müßt Ihr es zum aktuellen Verzeichnis machen:

```
cd \spiel
```

Am Ende steht der Aufruf der für den Spielstart verantwortlichen Programm- oder Stapeldatei, beispielsweise:

```
spiel.exe
```

Los geht's - oder nicht?

Um die neu erstellte Startdiskette zu testen, legt Ihr die Diskette in das Laufwerk A; verriegelt dieses gegebenenfalls und löst den Neustart mit einem Druck auf die Reset-Taste aus. Sollte sich dabei ein Fehler in der Anlage der Startdateien erweisen, startet Ihr den Rechner von der Festplatte aus und behebt das Problem mit Hilfe des DOS-Editors. □

m

Anlegen und Bearbeiten von Startdateien

Die beiden Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT sind Textdateien, die mit dem MS-DOS-Editor EDIT.COM zu bearbeiten sind. Um den Editor von der DOS-Ebene aus zu starten, gebt Ihr den Programmdateinamen "edit" und den Pfadnamen (Laufwerks-, Verzeichnis- und Dateinamen) der Textdatei an, die Ihr neu anlegen oder bearbeiten wollt. Für die Startdatei CONFIG.SYS im Hauptverzeichnis von Laufwerk "A:" lautet der Aufruf also:

```
edit a:\config.sys
```

Die ebenfalls dort ansässige Startdatei AUTOEXEC.BAT wird folglich mit

```
edit a:\autoexec.bat
```

in den Editor geladen. Hier die wichtigsten Bearbeitungsmöglichkeiten, die EDIT.COM zur Verfügung stellt:

- Einzelne Zeichen rechts von der Schreibmarke werden mit der <Entf>-Taste gelöscht.
- Um eine neue Textzeile einzufügen, setzt Ihr die Schreibmarke an das Ende der vorhergehenden Zeile und drückt die Eingabetaste.
- Um eine komplette Textzeile zu löschen, verwendet Ihr die Tastenkombination <Strg-Y>.
- Um sämtliche Bearbeitungen zu speichern, verwendet Ihr die Tastenfolge <Alt-D>, <S>. Für den Mauseinsatz gilt: Datei-Menü öffnen, Speichern-Befehl anklicken.
- Um den Editor zu verlassen, verwendet Ihr die Tastenfolge <Alt-D>, . Für den Mauseinsatz gilt: Datei-Menü öffnen, Beenden-Befehl anklicken.

Werkstatt-Tips

Auch als PC-Spieler bekommt man es von Zeit zu Zeit mit den Tücken der Technik zu tun. Damit Euch das Schicksal dann nicht auf dem linken Fuß erwischt, liefern wir Euch regelmäßig Tips, Tricks und Pannenhilfe.

Tips & Cheats im CompuServe

Bevor Ihr die Festplatte formatiert oder die fragliche CD-ROM als Bierdeckel benutzt, weil es Euren Helden immer wieder in seine Pixel zerlegt, solltet Ihr den Rat von erfahrenen Spielern einholen. Den bekommt Ihr selbstredend in dieser Zeitschrift oder aber in der größten Mailbox der Welt mit Namen CompuServe.

Dort findet Ihr gleich zwei Foren, die sich den spielenden Mitmenschen verschrieben haben – völlig kostenlos übrigens (abgesehen von den üblichen Telefon- und CompuServe-Kosten). Das *Gamers Forum*, das Ihr mit "go gamers" erreicht, weist ein weit gefächertes Spektrum vom (Windows-)Kartenspiel über Edutainment-Titel bis hin zu den aktuellen Adventures auf. Das *Action Games Forum* ("go action games") widmet sich mehr den Action- und Ballerspielen – auch solchen, die in Deutschland indiziert sind.

Der Hauptvorteil dieser elektronischen Informationsquellen besteht in ihrer unschlagbaren

Hilfe gesucht!

Spiel- und Simulationsprogramme gehören mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechner-Hardware und ihre Konfiguration stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schon technische Probleme gehabt, die sich jedoch nach mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebot: Laßt auch andere Leser von Eurem Know-how profitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:

Redaktion

PC Spiel

Stichwort "Werkstatt-Tips"

Bremer Str. 10a

D-37269 Eschwege

Die besten Tips veröffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Jahresabo der PC Spiel.



Aber Halt! Hier läßt sich mitunter kräftig Zaster sparen! Denn statt der vermeintlichen "Spezialkabel" könnt Ihr ebenso gut die preiswerten Kabel der deutschen Hi-Fi-DIN verwenden. Ihr müßt nur darauf achten, daß die Kabel "voll durchgeschleift" sind, das heißt, daß alle fünf Kontaktstifte der beiden Steckbuchsen miteinander verbunden sind. Bei Anschlußkabeln für Tonbänder und Kassettenrecorder, die zur Aufnahme und Wiedergabe dienen, kann man davon ausgehen.

Jens Bollwerk

Startdiskette startet nicht

Manche Spiele lassen sich nur mit Hilfe einer Startdiskette zum Laufen bringen. Auf immer mehr ladeneuen Rechnern kann es aber passieren, daß sie die im Laufwerk A: eingelegte (startfähige) Diskette schlichtweg ignorieren und kommentarlos von der Festplatte booten.

Wenn so etwas passiert, dann ist das kein Fall für den Service-Techniker, sondern ein Beweis dafür, daß es der Rechnerhersteller mit der Virenvorsorge ernst nimmt. Eine simple Einstellung im sogenannten CMOS-Setup, das sich unmittelbar nach dem Rechnerstart zumeist mit der *Entf*-Taste aktivieren läßt, verhindert nämlich das Starten von Diskette, das als eine der Hauptursachen für Virusinfektionen gelten muß.

Die zuständige Einstellung verbirgt sich zumeist im CMOS-Abschnitt "Advanced Setup" und nennt sich (je nach BIOS-Hersteller) beispielsweise "System Boot Up Sequence". Wenn Ihr den Wert dieser Einstellung von "C:, A:" auf "A:, C:"

Unter den Ratgebern dieser Ausgabe haben wir – wie versprochen – wieder ein Jahresabo der PC Spiel verlost. Diesmal geht es nach Hartenholm zu Max Hille. Congratulation, Max!

ändert, sollte der Rechner nach dem Neustart problemlos von Diskette booten.

m

Netzspiele auch ohne Novell DOS

Wie in der PC Spiel 4/95 ausführlich zu lesen war, stellt Novell DOS 7 die zur Zeit wohl preisgünstigste Möglichkeit dar (das Paket kostet vielerorts weniger als 40 Mark), zwei und mehr Computer auf der DOS-Ebene miteinander zu vernetzen und sich so ein Spielfeld für die immer beliebter werdenden Netzwerkspiele zu schaffen.

Jetzt gibt es Leute, die ihre Rechner mit dem im Paket enthaltenen Personal Netware verbinden möchten – ohne jedoch ihr "altes" DOS dafür aufgeben zu müssen. Falls Ihr auch dazu gehört, kann Euch geholfen werden:

Legt dazu zunächst ein temporäres Verzeichnis auf Eurer Festplatte an, etwa mit

```
md c:\temp
```

Entpackt dann die Datei SETUP2.EX_ von der ersten Installationsdiskette in das temporäre Verzeichnis:

```
pnunpack
```

```
a:\setup2.ex_ c:\temp
```

Kopiert die Datei SETUP.INI dazu:

```
copy a:\setup.ini c:\temp
```

Abschließend wechselt Ihr in das temporäre Verzeichnis und startet das Installationsprogramm durch Eingabe von "setup2". Mit dieser Vorgehensweise wird ausschließlich die Personal Netware installiert.

Max Hille

Aktualität. So findet Ihr oft schon Insider-Tips, kleine Mogeleyen, Gamesavings und Komplettlösungen zu Spielen, die bei uns noch gar nicht zu haben sind. Englischkenntnisse können jedoch nicht schaden.

m

Knete sparen mit Hi-Fi-Kabeln

Nicht genug, daß die MIDI-Anschlußboxen, die es als Zubehör für diverse Soundkarten gibt, ein Heidengeld kosten, für die ebenfalls notwendigen MIDI-Kabel, die das Keyboard mit der In- und Out-Buchse der Anschlußbox verbinden, verlangt der Fachhandel nochmals einen kräftigen Obulus.

Spiele und ich

von François Lionet,
dem Autor von
Klik&Play
(ins Deutsche übertragen
von Stefan Martin Asef)

Klik&Play im Handumdrehen

Ich denke, es gibt kaum etwas Anregenderes als ein gemütliches Zusammensein mit Freunden beim lockeren Gedankenaustausch über alle möglichen Dinge. Trotzdem: Nach Mitternacht wird es oft ein wenig eintönig, wenn sich Müdigkeit breitmacht und kaum noch etwas die Unterhaltung neu belebt. Vielleicht solltet Ihr nun Euer neues Klik&Play-Spiel präsentieren; das bringt Euch ein bißchen Bewunderung und hält die Nacht jung.

WERKSTATT

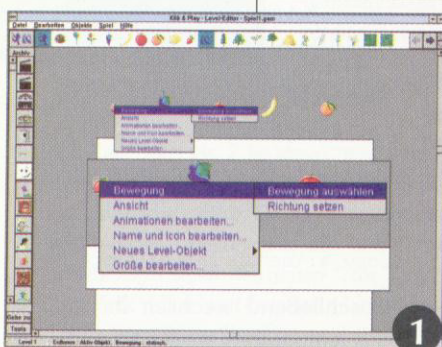
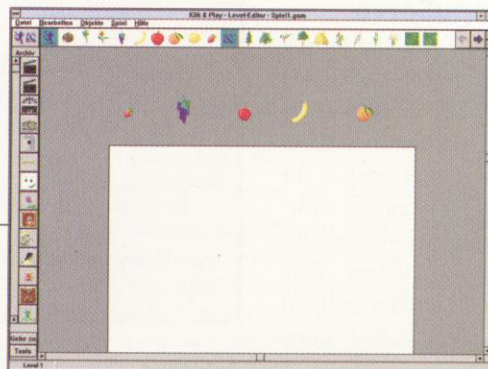
Ihr müßt nur den Pfeilen folgen. Gemeinsam werden wir mit Hilfe von Klik&Play ein Spiel entwickeln. Wir wollen es einfach, aber wirkungsvoll gestalten.

Stellt Euch ein Spiel vor, in dem Ihr in nur einer Minute so viele Biergläser, Sektschalen und Weinfässer wie möglich einsammeln müßt, ohne irgendwelche leeren Gläser zu erwischen (leere Gläser, schlechte Nachrichten!). Als erstes werden wir das zusammenfügen, was die Profis eine "game engine" nennen. In unserem Fall sind das die Getränke, die in zufälliger Folge vom oberen Rand des Bildschirms herunterpurzeln, und natürlich das Netz, mit dem sie eingefangen werden sollen. Anschließend kommt das Drumherum an die Reihe, der Titel, die Punkterwertung und alles andere.

Und nun geht's richtig los: Wir starten Klik&Play und aktivieren den Level-Editor mit *Ein Spiel neu erstellen* im Hauptmenü. Das bringt uns in den Drehbuch-Editor, wo wir mit *Gehe zu* in den Level-Editor wechseln. Dort werden wir mit der Arbeit an unserem Projekt anfangen.



Wir müssen nun eine Funktion entwerfen, die Getränke in zufälliger Folge in das Spielfeld hineinfallen läßt. Dazu öffnen wir die Bibliothek Nr. 7, "Vegetation", wählen eine Erdbeere, die Weintrauben, eine Banane und eine Orange. Die setzen wir alle auf dem Bildschirm oberhalb des Spielfelds ab.

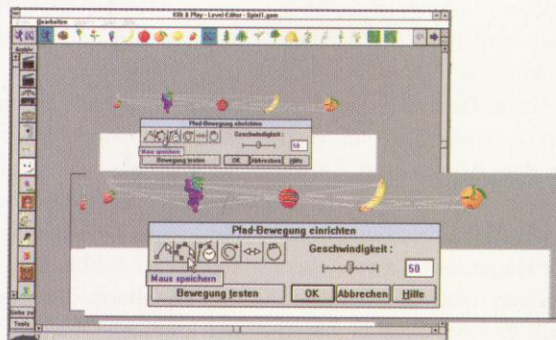


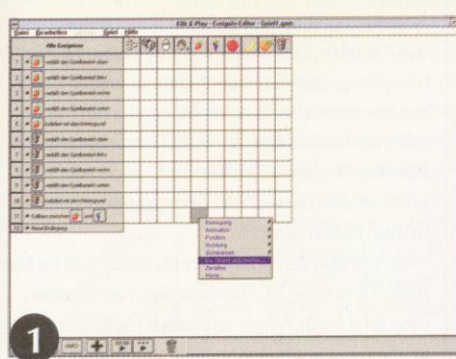
Die Grundidee ist folgende: Wir lassen die Erdbeere sich im oberen Teil des Spielfelds hin- und herbewegen. Jedesmal wenn sie mit einer anderen Frucht zusammenstößt, wird ein Bierglas, eine Sektschale, ein Weinfäß oder was auch immer freigegeben und fällt nach unten. Auf diese Weise kreieren wir einen Getränkeregner.

Obwohl ich mich in diesem Fall für Früchte entschieden habe, tun es natürlich auch beliebige andere Gegenstände – Waschmaschinen oder Blumen zum Beispiel, wenn Euch die lieber sind. Sie werden ohnehin

nicht zu sehen sein, wenn das Spiel erst läuft. Machen wir uns also daran, die Erdbeere in Bewegung zu versetzen. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf die Erdbeere öffnet ihr Menü. Dort wählen wir *Bewegung/Bewegung auswählen* und dann *Pfadbewegung*. Wählt das zweite Icon, *Maus speichern*, und zeichnet anschließend Linie für Linie einen Weg, der über dem

Spielfeld hin- und herführt, ohne es jedoch zu berühren. Danach setzt Ihr die Geschwindigkeit auf 30 und wählt die Optionen *Bewegung wiederholen*, *Am Ende umkehren* und *Objekt am Ende positionieren* (Icons 4 bis 6). Klickt auch noch auf *Bewegung testen*, um sicherzustellen, daß die Erdbeere sich nicht zu schnell bewegt.

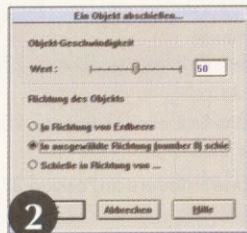




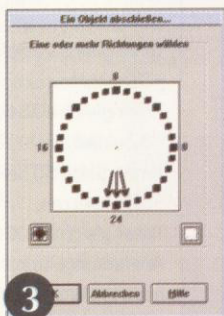
1

In der neuen Zeile klicken wir mit der rechten Maustaste auf das Feld unter der Erdbeere und wählen die Funktion *Ein Objekt abschießen*... Im Dialogfeld dürfen wir nun ein Objekt auswählen. Das Bierglas (Doppelklick) findet sich in Bibliothek Nr. 5, "Besitzer".

Das nächste Dialogfeld hilft, die Geschwindigkeit des Objekts festzulegen (50).



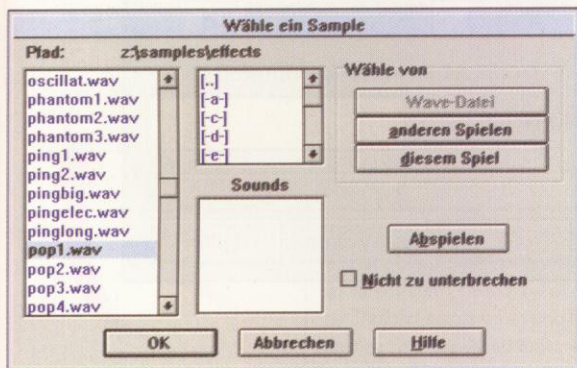
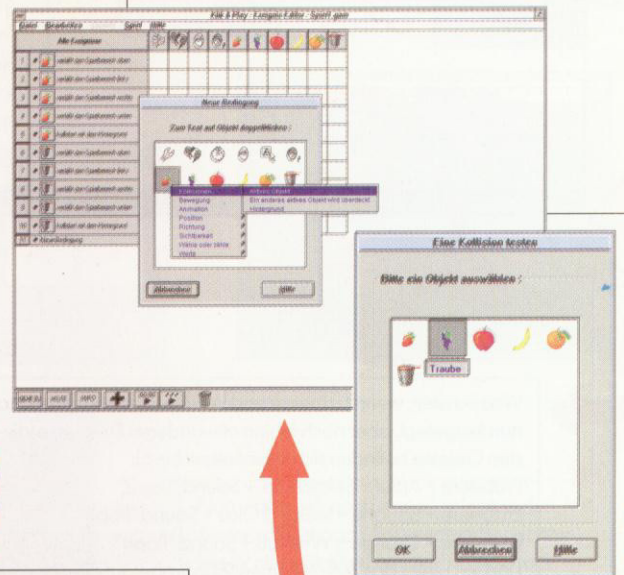
2



3

Wir wollen, daß das Bierglas nach unten fällt, also müssen wir die Option *In ausgewählte Richtung schießen* wählen. Wie im Bild gezeigt, werden drei Punkte gewählt. K&P wird immer dann zufällig eine der entsprechenden Richtungen wählen, wenn ein Bierglas freigegeben wird.

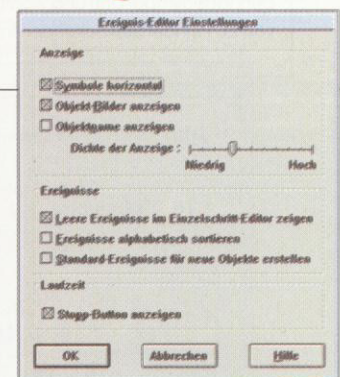
Nun wollen wir unser erstes Ereignis festlegen. Ein Klick auf die Schaltfläche *Neue Bedingung* (+), und schon öffnet sich eine Dialogbox, in der die notwendigen Einstellungen vorgenommen werden können. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf die Erdbeere, dann wird die Option *Kollision/Aktives Objekt* gewählt. Im nächsten Dialogfeld werden die Weintrauben gewählt, und sofort entsteht auf dem Bildschirm eine neue Zeile.



Wenn Ihr genug gesehen habt, wäre es eine gute Idee, als nächstes für ein paar begleitende Soundeffekte zu sorgen. Dazu öffnen wir das Menü unter dem "Lautsprecher" (dieselbe Zeile) und wählen den Effekt mit dem Namen "Pop1" aus der Bibliothek SAMPLES\EFFECTS.

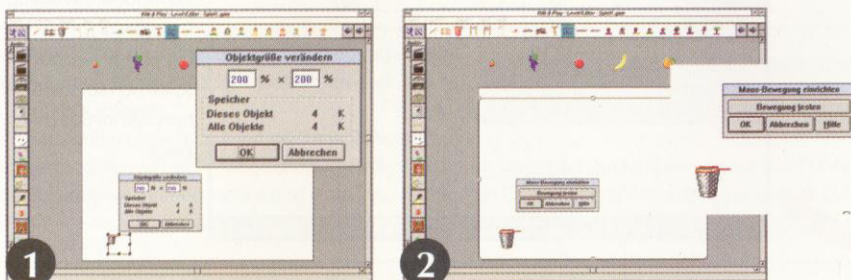
weiter auf S. 98

Jedesmal wenn die Erdbeere auf die Weintrauben trifft, macht sich ein Bierglas auf die Reise. Nicht überzeugt? Dann guckt's Euch an: Ein Klick auf *Spiel fortsetzen* genügt für eine Demonstration. Diese Funktion steht Euch übrigens jederzeit zur Verfügung, während Ihr ein Spiel entwickelt.



Der Ereignis-Editor bietet Standardereignisse an, die von Klick&Play (K&P) automatisch zugeordnet werden. Wir können damit in unserem Beispiel nichts anfangen und die Standardereignisse deshalb komplett löschen. Um K&P dazu zu bringen, keine Standardereignisse zuzuordnen, muß die Option *Standard-Ereignisse für neue Objekte erstellen* im Menü *Bearbeiten/Programmeinstellungen* ausgeschaltet werden.

Als nächstes brauchen wir das Netz für die Spieler. Wir schließen die Dialogbox für die Bewegung der Erdbeere und öffnen Bibliothek Nr. 10, "Sport und Spieler". Dort findet sich auch ein Netz, genau wie wir es brauchen. Wir platzieren es am unteren Rand des Spielfelds. Ihr werdet feststellen, daß es ein wenig zu klein ist, also machen wir es mit Hilfe der Funktion *Größe bearbeiten* etwas größer. Dann öffnen wir das Dialogfeld "Wähle eine Bewegung" und wählen die Option *Maus-gesteuert*. Nun müssen die Grenzen für die Bewegung wie im Bild gezeigt eingestellt werden, so daß jeder Punkt der Spielfläche vom Netz erreicht werden kann.



1

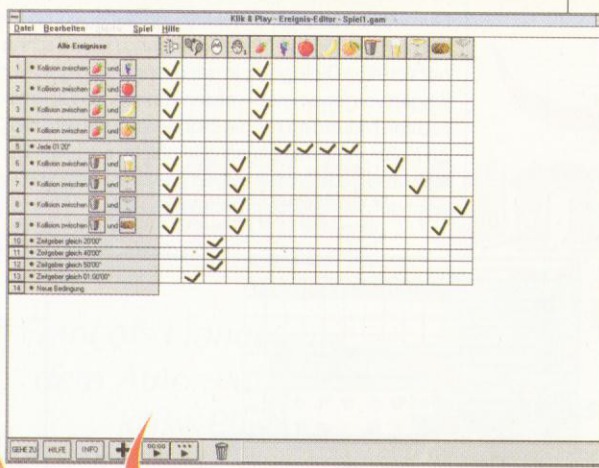
2



Und schon haben wir's. Alle wichtigen Bestandteile sind vorhanden, und wir können nun im Ereignis-Editor festlegen, was im Spiel passieren soll.

WERKSTATT

Fortsetzung
von S. 97



Alle 20 Sekunden las-
sen wir eine weitere
Erdbeere einfügen,
die mit den anderen
Früchten kollidiert und
mehr Objekte zum Ein-
fangen freisetzt. Nach
einer Minute geht's
weiter ins nächste
Level.

Anmerkung: Alle eingesetzten Sounds stammen
aus der Bibliothek SAMPLES\PEOPLE. Sie werden
benutzt, um das Ganze mit dem gewissen Etwas
auszustatten, das für die Präsentation im Freun-
deskreis erwünscht ist. Ihr solltet unter keinen Um-
ständen vergessen, jeweils die Option *Nicht zu
unterbrechen* zu wählen, damit niemand diese
kleinen Perlen verpaßt.

Wenn Ihr nun das Spiel ablaufen laßt, stellt Ihr fest,
daß es fast fertig ist. Aber eine Spur von Steige-
rung fehlt noch: Mit zunehmender Spieldauer soll-
te alles etwas schwieriger sein als am Anfang. Al-
so werden neue Bedingungen für den Timer fest-
gelegt:

Timer gleich 20 Sek: Eine Erdbeere an Position 23,
-32 einsetzen;

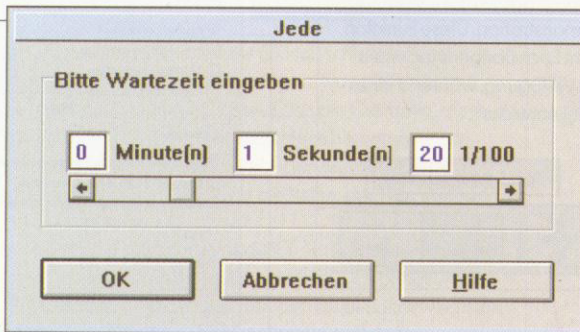
Timer gleich 40 Sek: Eine Erdbeere an Position 23,
-32 einsetzen;

Timer gleich 50 Sek: Eine Erdbeere an Position 23,
-32 einsetzen;

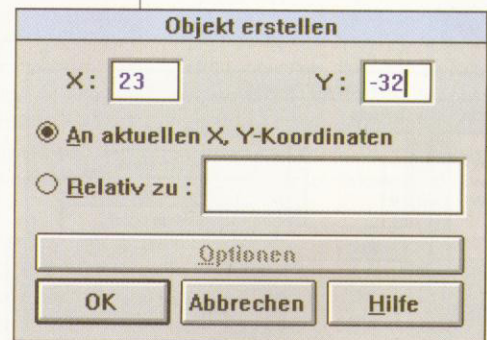
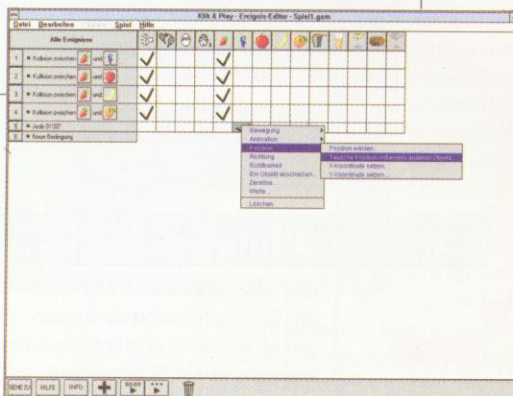
Timer gleich 01'00: nächstes Level.

Anmerkung: Ihr könnt die angesprochenen Ereig-
nisse in der Spalte mit dem Icon "Brütendes Ei" er-
zeugen. Klickt einfach auf die Erdbeere, und tragt
die Werte 23 und -32 in die Positionsfelder ein.

Was passiert, wenn Erdbeere und Weintraube zusammenstoßen, ist
nun festgelegt, aber noch fehlen alle anderen Ereignisse (die fehlen-
den Objekte befinden sich in Bibliothek Nr. 5):
Erdbeere + Apfel = Sektschale + Sound "Pop2"
Erdbeere + Banane = leeres (!) Glas + Sound "Pop3"
Erdbeere + Orange = Weinaß + Sound "Pop4"
Und wo bleibt das Zufallselement? Ein Probelauf offenbart ein schwer-
wiegendes Problem: Jede Frucht setzt nämlich immer nur das gleiche
Getränk frei. Wir sollten also für ein wenig Chaos sorgen. Wählt eine
Neue Bedingung. Im Auswahlfenster öffnet Ihr das Menü des Zeitge-
bers (das Symbol Uhr) und wählt die Option *Jede*. Tragt einen Wert
von 20 Hundertstel Sekunden in das entsprechende Eingabefeld ein.



Wir wählen nun die Aktion *Position* in der neu-
en Zeile unterhalb jeder Frucht und die Opti-
on *Tausche Position mit einem anderen Ob-
jekt*. Von nun an werden fünfmal in der Sekun-
de zwei zufällig ausgewählte Früchte ihre
Positionen tauschen!

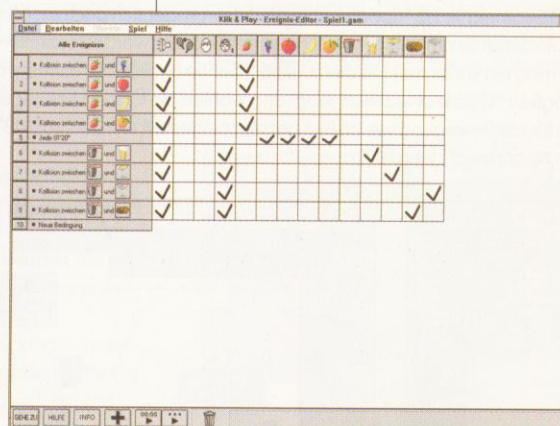


Wenn das erledigt ist, legen wir als nächstes fest, was passiert, wenn
die fallenden Gegenstände mit dem Netz zusammenstoßen. Das Prin-
zip ist dasselbe wie bei der Kollision der verschiedenen Früchte. Fol-
gende Aktionen werden festgelegt:

Zusammenstoß von Netz und Bierglas: Sound "Belch1" (Nicht zu unter-
brechen) spielen; die Punktzahl um 50 erhöhen; Bierglas "zerstören".
Zusammenstoß von Netz und Sektschale: Sound "Belch2" (Nicht zu un-
terbrechen) spielen; die Punktzahl um 100 erhöhen; Sektschale "zer-
stören".

Zusammenstoß von Netz und leerem Glas: Sound "Poot1" (Nicht zu
unterbrechen) spielen; die Punktzahl um 50 verringern; leeres Glas
"zerstören".

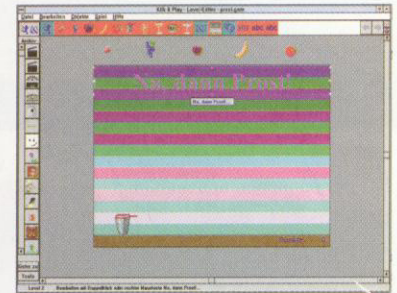
Zusammenstoß von
Netz und Weinaß:
Sound "Hiccup" (Nicht
zu unterbrechen) spie-
len; die Punktzahl um
25 erhöhen; Weinaß
"zerstören".
Der Ereignis-Editor
sollte nun so ausse-
hen, wie im Bild ge-
zeigt.



Die "engine" ist nun fertig, und das Spiel funktioniert. Für die echte Partie peppen wir es noch ein bißchen auf. Nur Eure Phantasie setzt Euch Grenzen. Ihr könnt ein Foto von Linda Evangelista oder vom Papst als Hintergrund einsetzen, wenn Ihr das für sinnvoll haltet. Oder Ihr nehmt Euch ein Beispiel an mir und legt einfach einen Farbverlauf hinter's Geschehen. Klickt auf die Schaltfläche **Tools**, und wählt die Option **Neues Hintergrundobjekt erstellen**. Nun könnt Ihr ein Grundmuster entwerfen. Anschließend wechselt Ihr zurück zum Level-Editor und seht, was für eine Art von Hintergrund Ihr mit den Farben zustande bringt. Vergeßt auf keinen Fall die Anzeige der erreichten Punktzahl. Das entsprechende Hilfsmittel findet Ihr unter **Tools/Neues Punkte-Objekt erstellen**. Am besten, Ihr platziert die Punkteanzeige in der rechten unteren Ecke des Spielfelds. Dann wählt Ihr den Befehl **Punktzahl bearbeiten** aus dem Objektm Menü, um eine Schriftart auszusuchen (die vorgeschlagene kommt nicht so gut!). Klickt auf **Zeichensatz importieren** und wählt die Schriftart und -farbe, die Euch am meisten zusagen.



Als nächstes benutzen wir die Funktion **Tools/Neues Textobjekt erstellen**, um das Wort "Score" vor die Punktzahlanzeige zu setzen. Nach einem Doppelklick in die leere Zeile können wir es direkt eintippen. Anschließend sollten dieselbe Schriftart und -farbe wie für die Punktzahlanzeige selbst zugewiesen werden. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr außerdem ein weiteres Textelement einfügen, daß den Namen Eures Spiels anzeigt.

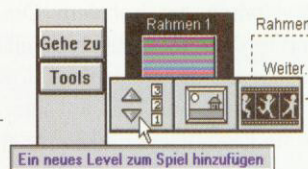
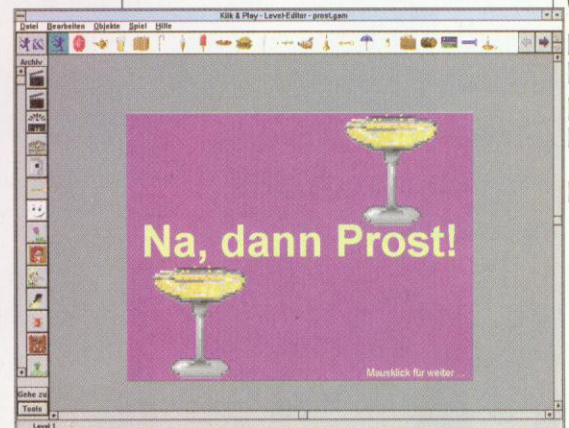
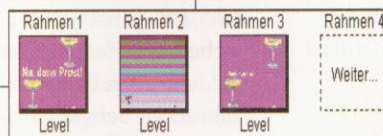


Im Level-Editor sorgen wir dafür, daß anstelle des Titels die erreichte Punktzahl in großen Buchstaben angezeigt wird, und im Ereignis-Editor fügen wir folgende Zeile hinzu: Mausklicks (Benutzer mit linkem Knopf klicken): Spiel neu starten. Das Spiel ist fertig: Startscreen, Level, Abspann! Und nun fehlt wirklich nur noch eins: die jubelnde Schar begeisterter Freunde (und vielleicht noch ein bißchen echter Gerstensaft). Hick!



Nun wollen wir noch einen Titel entwerfen. Mit **Gehe zu/Drehbuch-Editor** kommt Ihr dorthin, wo Ihr hinwollt. Klickt auf die **Tools**-Schaltfläche, und wählt das Icon **Ein neues Level zum Spiel hinzufügen**. Dieses Level muß vor demjenigen eingefügt werden, an dem wir bisher gearbeitet haben. Kehrt nun zurück zum Level-Editor und entwerft mit Hilfe der bereits geübten Techniken einen Titel.

Wir haben einen Titel, aber nun wollen wir auch noch einen Abspann. Wir wechseln also zurück zum Drehbuch-Editor, wählen unser Titelbild, kopieren es und fügen das Ganze für einen Abschlußlevel an der entsprechenden Stelle neu ein.

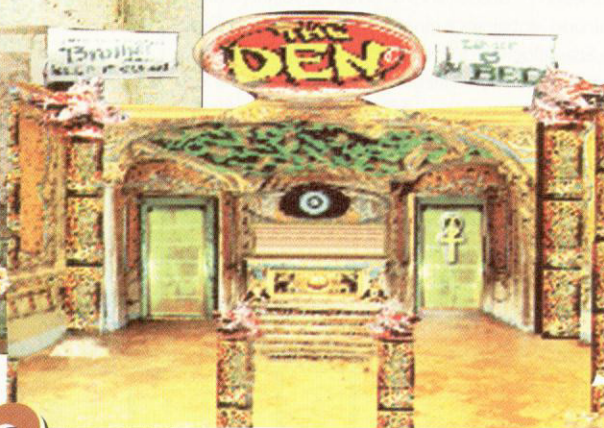


Im Event-Editor legen wir folgende Bedingungen fest: Level-Beginn; Musik "Wacky" (in einer Schleife) 10.000mal spielen. Mausklicks (Benutzer klickt links); nächster Rahmen.

Anmerkung: Ihr werdet "Wacky" im K&P-Musik-Verzeichnis vergeblich suchen; statt dessen müßt Ihr im Musikdialog auf anderen Spielen klicken und eine Datei mit Namen COND29.GAM aus dem Verzeichnis GAMEPACK öffnen. Die enthält reichlich tolle Musikstücke in verschiedenen Demospielen (viel besser als die von K&P selbst!).

1	• Level-Beginn	✓
2	• Benutzer mit linkem Knopf klicken	✓

Die Phantasie spielt
einen Streich



Das Bordell – unter 18jährige
bitte wegsehen!

Zoff im Wilden Westen

SPIELFELD

Surrealistische Gra-
fiken, spannende
Musik, nerven-
zerreißende
Soundeffekte –
so präsentiert
sich MIRAGE von
Atlantis Interactive.
Ist es aber auch ein
gutes Adventure?



Im Fernrohr-Kino
läuft ein Western

Schlaftablette

Schade eigentlich, Mirage hätte ein wunderschönes Adventure werden können. Gerade Western-Themen sind noch nicht so ausgereizt, und allein Grafik und Sound beweisen, daß man bei Atlantis Interactive sein Handwerk versteht. Zu dumm, daß der Storyboarder die Flut an Bildern und Tönen nicht zu einer vernünftigen Geschichte zusammensetzen konnte, sonst hätte es eine deutlich bessere Wertung gegeben.

Klaus

Mit der gleichnamigen Softwarefirma hat **Mirage** nicht das Geringste zu tun. Nomen est trotzdem Omen, denn in dem interaktiven Spielfilm, der sich als Adventure ausgibt, geht es um Schein und Sein, um surrealistische Eindrücke und sehr realistische Grabsteine.



Die Gemälde
bergen wichtige
Hinweise

Die Handlung spielt im 19. Jahrhundert, als der Westen noch wild war und Wölfe etwas anderes zu tun hatten, als mit US-Schauspie-

lern ein Tänzchen zu wagen. Aufgabe des Spielers ist es, eine gewisse Jenny aus den Klauen ihres Entführers zu befreien. Aber wo ist das Versteck?

Um das herauszufinden, sucht der in dieser Jahreszeit ohnehin schon hitzegeplagte PC-Besitzer mit der Maus diverse Screens ab und beobachtet dabei den Pointer. Sobald der sich nämlich in eine Hand verwandelt, kann man einen Gegenstand aufnehmen oder ansehen. Wenn der Mauszeiger hinge-

gen zum Pfeil wird, bedeutet das einen Ausgang aus dem jeweiligen Raum.

Beim Betrachten von Steckbriefen, Gemälden oder Statuen sieht man sehr oft mehr oder weniger kurze Videoclips, die wichtige Hinweise enthalten. Vor allem die Schreiben eines gewissen Generals sind entscheidend für ein erfolgreiches Abschneiden. Es kann jedoch leicht passieren, daß in dem Videoclip plötzlich ein Gewehrlauf erscheint und kurz darauf der schon erwähnte Grabstein – bitte noch mal von vorne beginnen!

Das Eingangsmenü, in dem auch das Inventar der gefundenen Gegenstände angezeigt wird, bietet eine "Help-Funktion", die man hin und wieder gut gebrauchen könnte – jedoch stürzte unsere Version jedesmal ab, wenn das Icon angeklickt wurde – und das auf drei verschiedenen Rechnern. Aber man kann ja speichern, und da das Game unter Windows läuft und man freie Verzeichniswahl hat, gibt es, abgesehen von der Festplatten-Kapazität, nach oben hin keine Grenzen für Speicherplätze.

Über dem Durchschnitt liegen Grafik und Sound. Im ersten Punkt wurde ein Team speziell mit den Aufnahmen der surrealistischen Bilder beauftragt. Die Soundunterma- lung wechselt zwischen altbekann- ten Western-Klängen und Span- nungsmusik bis hin zu den "Help- me"-Rufen der Entführten, deren Tonfall sich allerdings eher nach Schlafzimmer anhört.

kate

Mirage

Wertung:



Hersteller: Atlantis Interactive,
Preis: ca. 140 DM

Ein interaktiver Spielfilm, so spannend wie
die Suche nach Schokostückchen im Müsli
getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Hier gibt es mehrere
Ausgänge



Was ist los
im Ort?

Crusade
PREVIEW

Einmal Feldherr sein

Die Firma Greenwood begibt sich in ihrem neuesten Spiel auf die Spuren mittelalterlicher Feldherren. Die mußten nicht nur im Kampf erfolgreich sein, sondern auch kaufmännisches Geschick beweisen, wenn es um die Beschaffung von Nachschub ging.

Kaum ist die Sonne hinter dem Horizont verschwunden und Dunkelheit über das Land gekrochen, schaut ein junges Burgfräulein aus dem Fenster. Sie wartet auf ihren Liebsten, den tapferen Feldherrn, der sich zum abendlichen Besuch angemeldet hat. Doch diesmal kann sie lange warten, denn dank Greenwood Entertainment ist der Herzallerliebste auf dem Schlachtfeld und muß sich mit gegnerischen Truppen herumschlagen.

Wirtschaftssimulationen sind Greenwoods Stärke, und das junge Bochumer Team hat mit Spielen wie *Der Planer* und *Das Amt* bewiesen, daß es in diesem Genre ein sicheres Händchen hat. Im nächsten Game, *Crusade*, wird nun nicht mehr nur gehandelt, denn Spieler werden in die Rolle echter Strategen versetzt. Als Feldherr gilt es, gut aufzupassen, daß die eigenen Truppen stets ausreichend Verpflegung

Gleich klirren
die Schwerter



haben. Ein eventueller Witterungsschwung, politische Ereignisse und natürlich Manöver der gegnerischen Verbände müssen beachtet und mit entsprechenden Handlungen beantwortet werden. Auch die Herrichtung von Verteidigungsanlagen und Schutzwällen ist unumgänglich, und die baren Mittel reichen – wie so oft – hinten und vorne nicht. So kommt doch wieder der Handel ins Spiel, denn nur mit dem Kauf und Verkauf von Waren ist das nötige Kleingeld zu beschaffen.

Noch steht die endgültige Fertigstellung von *Crusade* bevor, aber bald soll es soweit sein. Eine Präsentation des neuen Spiels war bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe bereits angekündigt. Für die erste Vorstellung in der Öffentlichkeit haben sich Entwickler Greenwood und Distributor Softgold eine passende Umgebung ausgesucht: Burg Falkenstein nahe Bochum hat alles, um die geladenen Gäste auf das Thema des Spiels einzustimmen. Auch die PC Spiel ist dabei, und in der nächsten Ausgabe folgen Bericht und ausführlicher Test.

☐
kate



Kein schöner
Land ohne
Streit

Mit dem Editor
schafft man eigene
Spielwelten



Videoclips gibt
es bei *Crusade*
wie Sand
auf dem Feld

SPIELFELD



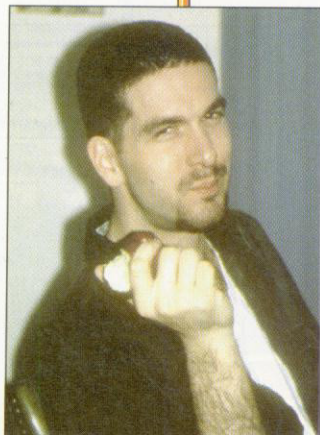
Herrscher übers Universum

Eine neue Firma mit bekannten Leuten versucht sich an einem Strategiespiel im Weltraum. Und auf den ersten Blick scheint man fast alle gängigen Games des Genres in Sachen Ideen geplündert zu haben.

Eine neue Softwarefirma meldet sich mit einem Weltraum-Strategie-Game in den Kreis der Hersteller: The Logic Factory. Nun ja, so ganz neu ist der Clan der Logiker dann doch nicht. Mehr als die Hälfte des Personals verdiente sich die Sporen bei Origin und war maßgeblich an *Strike Commander*, *Wing Commander*, *Ultima* und *Privateer* beteiligt.

Jason Templeman

Als Präsident von Logic Factory steht der Star-Programmierer von *Strike Commander* natürlich voll im Rampenlicht. Aber er ist nicht nur der Mann, der zur Arbeit kommt und die Moneten zählt, sondern er hat die Leitung des Projekts *Ascendancy* und programmiert auch fleißig mit. Seine Karriere vor dem Einstieg bei Origin kann sich ebenfalls sehen lassen. An der Universität von Berkley schloß er mit *Masters Degree* in Künstlicher Intelligenz ab und jobbte dort in der Abteilung für Supraleiter.



So ähnlich wird die Benutzeroberfläche von *Ascendancy* aussehen



THE LOGIC FACTORY

Das neue Game, *Ascendancy*, schlägt dabei ein wenig aus der Bahn. Statt wüster Balleraction steht hier der strategische Teil klar im Vordergrund. Auf den ersten Blick sieht das Teil dann auch so aus, als wären die Genrespiele nach guten Ideen durchsucht und schließ-

lich zu einem neuen Game verquickt worden. Anleihen aus *Masters of Orion* (Microprose), *Spaceward Ho!* (New World Computing), *Outpost* (Sierra), *Star Control I & II* (Accolade), *Star Fleet* (Interstel) und eine

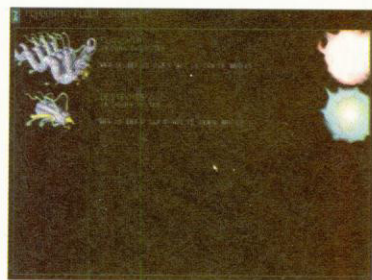
ordentliche Prise *Civilization* (Microprose) findet man dutzendweise in der ersten spielbaren Version. Na ja, Ideenklau ist in der Branche gang und gäbe, und wenn schließlich ein gutes Game rauskommt, mag alles verziehen sein.

Grundgedanke bei *Ascendancy* ist die Besiedlung des Universums. Der Spieler startet von einem Heimatplaneten. Ähnlich wie bei *Outpost* muß erst mal eine funktionierende Wirtschaft aufgebaut werden. Fabriken, Forschungszentren, Lebensräume etc. Steht dieser Teil soweit, kann man seine Forscher losschicken, die neue Technologien entwickeln sollen, um mit Raumschiffen das eigene System und später auch andere Systeme zu entdecken, zu kolonisieren und zu erobern.

Die zu Beginn einstellbare Zahl von gegnerischen Kulturen hat natürlich ähnliches vor, und ehe man sich's versieht, klopft ein aggressiver Alien an

die eigene Tür. Weltraumschlachten ohne Action stehen von da an auf der Tagesordnung. Eine Prise Diplomatie kann natürlich auch helfen.

Die Benutzeroberfläche ist für ein solches Game erstaunlich einfach gehalten. Zwar zweigen vom Hauptscreen zahlreiche Untermenüs ab, diese sind aber mit sehr wenigen Mausklicks zu erreichen. Ähnlich sieht es auch bei der Benutzung der Untermenüs aus. Dort hat man auf unwichtige Features verzichtet und sich auf das Wesentliche beschränkt. Wer will schon für jedes Gebäude eine eigene Energieversorgung aufbauen, eh?



Die Übersicht über die eigenen Planeten

Wer dennoch seine Schwierigkeiten hat, der kann sich in einem Tutorial den Weg zum Erfolg zeigen lassen. Fast alles läuft über die Maus, so daß der Kaffeebecher in der anderen Hand verweilen kann.

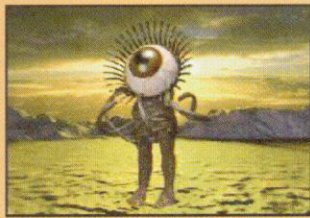
Gut durchdacht zeigt sich der Bereich Forschung. Mehrere Zweige stehen zur Verfügung. Ist ein Teil er-

Ascendancy

PREVIEW

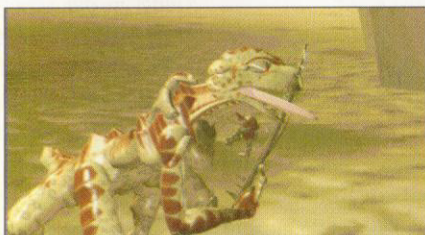
forscht, entstehen neue Verzweigungen, die in logischer Folge auf dem Vorherigen aufbauen. Zum Beispiel kann man sich erst an richtig dicke Bomben machen, wenn man vorher die kleine Bordkanone entwickelt hat.

Hat man sich erst mal in Richtung Raumschiffbau orientiert, dürfte es nicht lange dauern, bis man sich zu neuen Planeten aufmachen kann. Die paar Planeten im eigenen System sind schnell erforscht und kolonisiert, so daß man sich über Starlanes (interstellare Autobahnen) in das nächste Sy-



Einige der Rassen aus Ascendancy

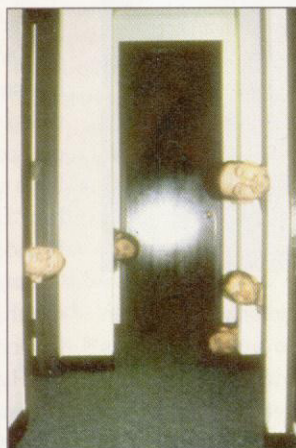
stem einklinken kann. Mit etwas Glück ist das noch unbewohnt und man kann es nach Herzenslust ausbeuten. Ansonsten dürfte ein Kampf entbrennen, den derjenige gewinnt, der die bessere Waffentechnik und mehr Material hat. Die Besiedelung der Planeten steht klar im Zeichen von Sierras *Outpost*, die Kriegsführung scheint man sich bei *Spaceward Ho!* abgeguckt zu haben, und die Erforschung der Systeme geht anscheinend auf *Masters of Orion* zurück.



Ein Alien aus dem Intro

Was Ascendancy von den Vorbildern abhebt, sind auf jeden Fall zweierlei Dinge. Zum einen funktioniert das Game (ganz im Gegensatz zu *Outpost*) und zweitens steht eine grafisch schöne und einfach zu bedienende Oberfläche zur Verfügung (ganz im Gegensatz zu *Masters of Orion*).

Wenn die verkaufsfähige Version fertig ist, werden wir das Spiel auf jeden Fall noch einmal genauer unter die Lupe nehmen. Der erste Eindruck ist in diesem Fall schon



Immer zu Scherzen aufgelegt: die Logic Factory

Ein noch nicht ganz fertiges Untermenü



Thomas Blom

Thomas Blom ist Vizepräsident der neuen Firma und nebenbei Produktentwickler, Designer und Programmierer für Ascendancy. Er wurde ehemals von Jason Templeman ins Origin-Team gerufen. Sein größter Triumph dort waren Idee und Entwicklung zu *Wing Commander Academy*, das mittlerweile mehr als eine Million Dollar erwirtschaftete. Danach gehörte er zur Führungsriege bei Origin und war Chef der Entwicklungsabteilung.

sehr ordentlich. Eigentlich ja auch kein Wunder, schließlich steckt hinter Logic Factory ein Teil der Elite-Programmierer von Origin. Und das ist ja nun wirklich ein Super-Aushängeschild. Bis zu Beginn des Weihnachtsgeschäfts soll Ascendancy übrigens über die Ladentische gehen. □

cus

Der Rest der Crew

Jay Templeman zeichnet für die Finanzen der Firma verantwortlich. Seine Erfahrungen sammelte er bei Firmen in aller Welt.

Arthur N. DiBianca holte sich seine Referenzen bei Origin. Für *Strike Commander* programmierte er das flugdynamische System, die Filmsequenzen, das Dialogsystem und die Menübildschirme.

Jason Decker machte Karriere im Bereich Anwendersoftware. Er entwarf Programme für Simulationen von Flugzeugabstürzen und Explosionen in Fabriken. Jetzt ist er der Chefgrafiker bei Logic Factory.

John Paul fand seinen Weg zu seiner großen Liebe – den 3D-Animationen – nach einer Odyssee durch den Beruf eines Elektroingenieurs und ein Kunststudium. Sein Job für Ascendancy sind logischerweise die Animationen.

Richard Mather gestaltete zu Beginn seiner Laufbahn T-Shirts und LP-Cover, kam dann über die interaktiven Videos zu Origin und entwarf maßgeblich die Grafiken zu *Ultima VII*, *Bio Forge*, *Wing Commander* und *Privateer*. Sein Job in der neuen Firma ist die Erarbeitung der Storyboards.

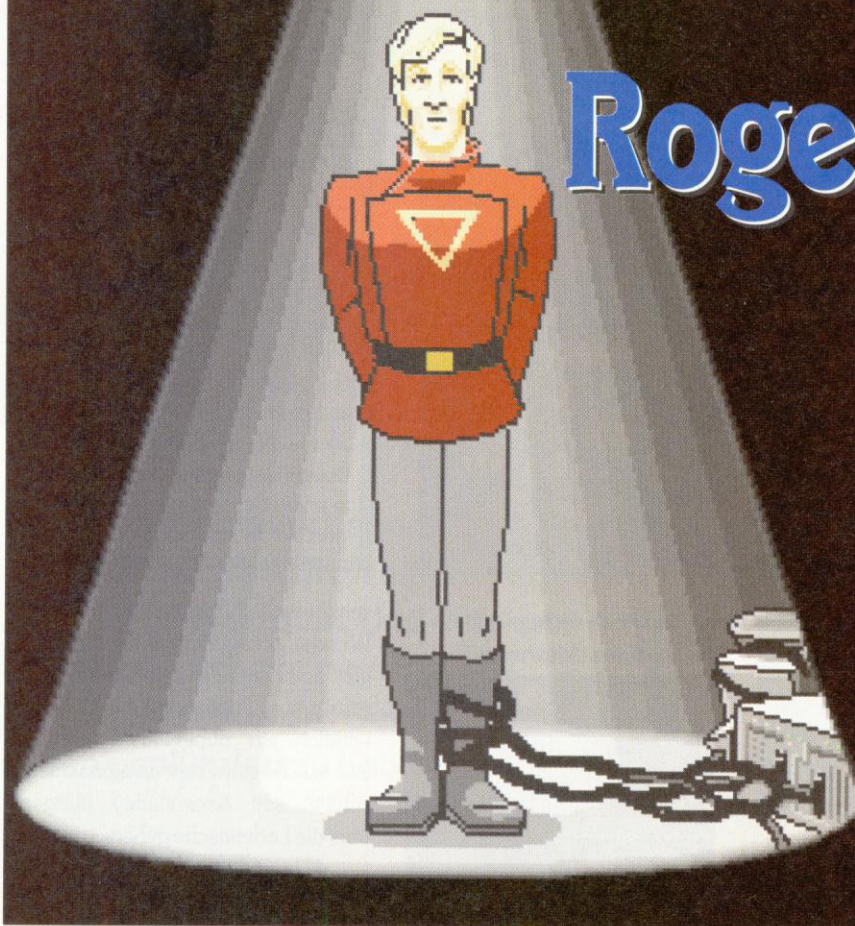
Dana Glover kommt ebenfalls von Origin. Als Chef-Komponist für *Wing Commander*, *Strike Commander*, *Ultima VII* und *Privateer* wurde er bekannt. Er schrieb an den Soundtracks zu Filmen wie *Batman*, *Rain Man* und *Robocop II* mit. Seine Musik begleitet den Spieler in Ascendancy.

Marc Schaeffen (Ex-Origin) komponiert Musik und kümmert sich bei dem neuen Projekt vor allem um die Soundeffekte.



Die wichtigsten Leute bei Logic Factory (v.l.n.r.: Art DiBianca, Jason Templeman, Jason Decker, Thomas Blom, John Paul)

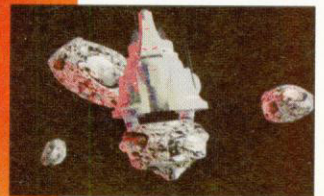
Rogers grellstes



Nein, das ist
kein Tricorder.
Nur etwas
Ähnliches



Auf diesem
Asteroiden wird
ein gemeingefähr-
liches Süppchen
gekocht ...



... während Mr.
Wilco mit dem
Feudel die "Deep
Ship 86" vom
Staub befreit



1985 erschien das erste Space-Quest-Abenteuer und strafte alle Lügen, die behaupteten, Science-fiction und abgedrehter Humor paßten nicht zusammen. Nun kommt SPACE QUEST VI, und die Luft ist immer noch nicht raus ...

Das hat sich Roger Wilco, Saubermann und Superheld, ganz anders vorgestellt. Ein Empfang bei StarCon Federation, höchste Auszeichnungen für die im Kampf gegen die Umweltseuche (Space Quest V) geleisteten Heldentaten, in der linken Hand einen coolen Cocktail und im rechten Arm seine neue Eroberung, die Mutter seines Sohns (Space Quest IV): So sollte es sein! Statt dessen – ein Tribunal. Roger wird von StarCon Federation angeklagt, seinen Posten als Kommandant des fliegenden Staubsaug... – äh, Müllentsorgers verlassen zu haben. Außerdem habe er einen verdienten Raumkapitän mit Namen Quirk um die wohlverdiente Rente gebracht, indem er dem Vorgesetzten das Raumschiff unter dem Hintern weggeblastert und

ihm damit ein Raumbegräbnis verschafft habe. Schließlich – oh Schande – habe er es doch tatsächlich gewagt, sich einem ranghöheren weiblichen Offizier unzünftig zu nähern!

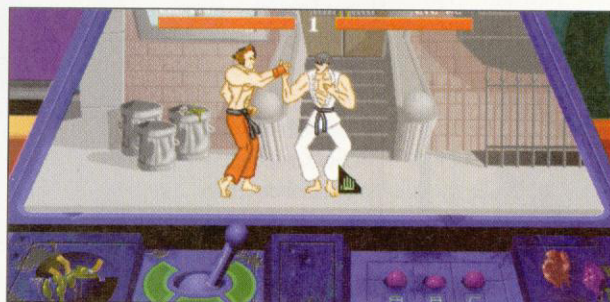
Die Strafe folgt auf dem Fuß: Rrrrsch – schon sind die Rangabzeichen weg. Rrrrsch – die Ärmel mit den Kapitänsinisgnien gehen denselben Weg. Rrrrsch-Rrrrsch – raus aus dem Shirt. Und zu guter Letzt Rrrrsch, herunter mit der Hose. Nun ist da eigentlich nichts mehr, bis auf... – Rrrrsch!

Da steht er nun, der arme Kerl. Und bekommt gleich noch eins auf die Müt-

Hochsommer. Weil aber Transporter in Space Quest nie so funktionieren wie Transporter in Star Trek, passiert folgendes: Roger steckt alsbald bis zum Gürtel in der schäbigsten Straße der Hauptstadt. Überall stehen abgehalfterte Typen herum, und um ihn herum laufen seltsame Roboter (Kennt jemand den Film "Lautlos im Weltraum"?). Gut, Bestandsaufnahme: Roger ist sein Kapitänspatent los, ist nicht mehr Angehöriger von StarCon Federation und nicht nur am, sondern buchstäblich im Boden. Diesen Tag könnte man glatt vergessen, wäre da nicht noch eine wichtige Frage: Wo zum Teufel ist Bea, Rogers neue Eroberung?

Wer glaubt, Space Quest sei durch die vielen Konkurrenzprodukte endlich seriös geworden, der irrt sich gewaltig. Und das ist auch gut so, denn die sechste Folge der "Space-Quark"-Serie geht gleich zu Anfang in die Volen ("Eine spektakuläre, abgespacete Komödie", meint zum Beispiel das "Raumputzer-Journal"). Die eingangs erwähnte Gerichtsszene ist nur die Intro, und trotzdem kann man schon hier vom Lachen Schluckauf bekommen.

Genauso geht es weiter, allerdings im Vergleich mit den älteren Folgen technisch wesentlich verbessert. Das neue Space Quest befindet sich als DOS-



Das Spiel im Spiel:
Stooge Fighter III –
Ich piek' dir in die
Augen, Kleiner

ze, denn er darf ab sofort wieder seinen ursprünglichen Job ausführen – als Meister Proper auf der "Deep Ship 86". Doch vorher wird er noch per Transporter nach Polysorbate 60 geschickt, einem Ort, gegen den die heimische Müllkippe aussieht wie Saint Tropez im

sAbenteuer

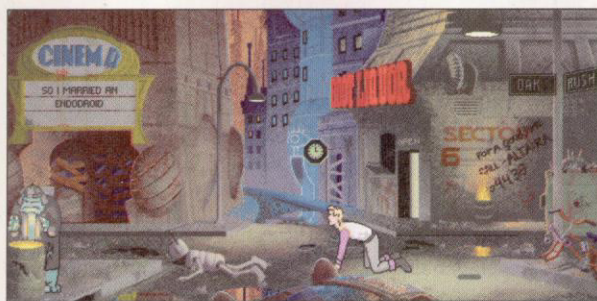


Den kennen wir doch aus Space Quest III

und Windows-Version auf der CD, und so kann jeder nach eigenem Belieben die bevorzugte Umgebung wählen. Zur Zeit des Tests klappte es mit der Windows-Installation zwar noch nicht perfekt, aber das soll sich ändern, bis das Spiel über die Ladentheke geht.

Die Zeichnungen fallen dank SVGA wesentlich detailreicher und bunter aus als bisher. Während Roger früher als Pixelhaufen durch die Gegend wanderte, sieht man heute selbst kleinste Gesichtsbewegungen, und die Laufanimation ist entschieden flüssiger. Zwischendurch gibt es sogar Rendering-Animationen und Videos zum Anschauen und Staunen, bei denen man sieht, daß sich Programmierer Mark Crowe diesmal wieder besonders viel Mühe gegeben hat.

Die Sprachausgabe ist einfach genial. Roger und fast alle Typen des Games (kennt jemand noch "Fester Blatz"?), haben eigene Stimmen, die wirklich hervorragend passen. Und über allem schwebt die Stimme des "Erzählers". Wie er die Ereignisse kommentiert – und nebenbei noch so manche ätzende Bemerkung abläßt –, das kommt einfach gut. Man



Roger ist völlig am Boden

möchte glauben, daß dieser sechste Teil vom eventuell nachfolgenden siebenten nun wirklich nicht mehr übertroffen werden kann. Sollte dieser Fall aber doch eintreten, hat sicherlich auch niemand etwas dagegen.

Die Steuerung des Adventures gleicht sich anderen Sierra-Produktionen an: Mit der rechten Maustaste wählt man eine Aktion, mit der linken zeigt man auf das gewünschte Ziel der Aktion. In bestimmten Räumen kann man durch ein EXIT die Szene verlassen, ansonsten wechselt Roger durch fröhliches Wandern die Spiellandschaft.

Das Spiel verlangt eine solide Rechenausstattung, bleibt aber trotzdem relativ genügsam. Für wirklich unbeschwerte Abenteuer sind jedenfalls 8 MB RAM und wenigstens ein Doublespeed-Laufwerk dringend anzuraten. Minimal 5 MB freier Platz werden außerdem auf der Festplatte benötigt.

jb

Ein Hoch auf Mark Crowe

Es gibt Adventures, die sind kurzweilig, es gibt Adventures, die sind lustig. Manche sind beides, andere sind außerdem hoch spannend. Space Quest VI ist alles und im Grunde lebensgefährlich. Sollte mir irgendwann die Hand abfallen, weil ich vor Lachen auf dem Tisch herumklopfe, dann kriegen die Sierra-Leute aber was zu hören. Wer hat eigentlich "Stooge Fighter III" erfunden? Nach einer herumfliegenden Ente und einem mondländischen Huhn kommen nun diese Pseudokämpfer, die irgendwie Ähnlichkeit mit den "Three Stooges" haben (ich rede übrigens gerade von einem "Spiel im Spiel").

Und erst die Typen in den Szenen des Hauptabenteuers. Der Kleine mit dem "Leuchtfinger", das letzte Opfer der Telekommunikationskriege, die Cyborgs mit Toastern und Kaffeemaschinen auf dem Kopf (sehen den Borg aus dem Star-Trek-Universum ähnlich), Fester Blatz mit seiner unnachahmlichen Art der Körperpflege, verbunden mit der Nahrungsaufnahme: Sie alle sind einfach zu komisch. Skurril, schräg, bunt, absolut schrill. Mehr fällt mir zu Space Quest VI nicht mehr ein. Ein Adventure? Nein, ein Spaß-Venture, das seinesgleichen sucht.

Jürgen

Space Quest VI

Wertung: ★ ★ ★

Grafik: ★ ★ ★

Sound: ★ ★ ★

Hersteller: Sierra On-line
Preis: ca. 130 DM

Persiflage at it's best. Man möchte zweifeln, daß eventuelle weitere Folgen noch besser sein könnten

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Game It!

07569/92020

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

11th Hour*	84,95
Biing CD	64,95
Command & Conquer	84,95
Dungeon Master II*	82,95
Full Throttle / Vollgas	64,95
FX Fighter Limited Edition	79,95
Hi Octane	79,95
Simon the Sorcerer 2	72,95
Star Trek Next Generation	79,95

Windows 95 199,⁹⁵

Update - unbedingt vorbestellen!

CD - ROM			
A.T.V. Networks	84,95	Master of Magic	84,95
Across the Rhine	89,95	Micro Machine 2	69,95
Aces of the Deep	79,95	Myat, neu dt.	79,95
Aces o.t. Deep Data*	39,95	Nascar Racing	79,95
Action Soccer	64,95	Nascar Track	39,95
Alex Dampier Hockey	59,95	Navy Strike	89,95
Alien Breed Tower Ass	54,95	NBA Live 95	84,95
Amerika/Civil War	69,95	NHL Hockey	74,95
Asterix	64,95	Oldtimer	39,95
Atlas	52,95	One must fall	59,95
Battle Bugs	39,95	Panzer General	64,95
Battle Isle 2	79,95	Prisoner of Ice	79,95
Bl 2 - Erben d. Titan	44,95	Phantasmagoria*	84,95
Bioforge	84,95	Prototype	74,95
Bureau 13	69,95	Psycho Pinball	64,95
Burning Steel 3	74,95	Quantum Gate 2	79,95
Chaos Control	79,95	Ravenloft 2	69,95
Colonization	84,95	Rise of the Robots	49,95
Crusade*	79,95	Sensible Soccer	49,95
Cyberace	19,95	Sim City 2000 Coll	84,95
Daedalus Encounter	89,95	Sim City 2000 Data	39,95
Dark Forces	84,95	Sim Tower	69,95
Der Reeder	69,95	Sim Town	74,95
Descent	77,95	Slipstream 5000	64,95
Discworld	79,95	Space Quest I-V	89,95
Dune 2	39,95	Space Quest VI*	74,95
Elite 3 (neue Version)	79,95	Tank Commander	79,95
Fl. Commander 2	64,95	Ticnderoga*	79,95
Fl. o.t. Amazon Qu.	74,95	Tr. Tyc. World Edit	34,95
Flight unlimited	79,95	UFO&Mast. o.Orion	59,95
Hammer o.t. Gods	69,95	US Navy Fighters	84,95
Hattrick (Ikaron)	74,95	Virtual Pool	74,95
Hell	69,95	Warcraft	74,95
High Seas Trader	64,95	Warriors	64,95
Höhlenwelt Saga	74,95	Whales Voyage II*	79,95
Inordinate Desire*	79,95	Wing Comm. 3	89,95
Jagged Alliance	69,95	Woodruff	69,95
King's Quest VII	59,95	X-COM	79,95
Kingdoms of Germ.	49,95	IBM 3,5"	
Kingd.The far Reaches	79,95	Aces of the Deep	69,95
Klik & Play	79,95	Bing	69,95
Kyrandia 3	74,95	Colonization	69,95
Last Dynasty	77,95	Crusade*	74,95
Legionen (Win)	59,95	Flugsim. 5.1 dt*	99,95
Lemmings für WIN	44,95	Flugsim. 5.1 e	69,95
Links 386+2Kurse	54,95	Sceneries FS 4/5 ab	44,95
Little Big Adventure	89,95	Panzer General	64,95
Macchiavelli	89,95	Master of Magic	69,95
Magic Carpet	84,95	Rise of the Robots	39,95
Magic Carpet Data	39,95	Hint Shop Lösungshefte	
Marco Polo	59,95	zu fast allen Spielen	19,95
Hardware / Zubehör (Liste „Zubehör“ anfordern)			
Gravis Gamepad	39,95	SB 16 Value IDE	159,95
Gravis Analog Pro	49,95	Wave Blaster II	169,95
Gravis Phoenix	167,95	SB AWE 32 VE	319,95

Preise Stand 10.7.95 - * = noch nicht verfügbar bei Drucklegung
Nachnahmeversand: DM 10,90 + NN-Gebühr
Vorkasse/EC-Scheck: DM 7,90, ab DM 250,- frei
Bei Nichtannahme berechnen wir 25 % des Rechnungsbetrages als Schadensersatz

Game It! ☎ Kreuzthal • 87474 Buchenberg
☎ 07569/92020 • FAX 92022
e-mail Compuserve 100106,3111

Kates Klappe



Berühmtheiten

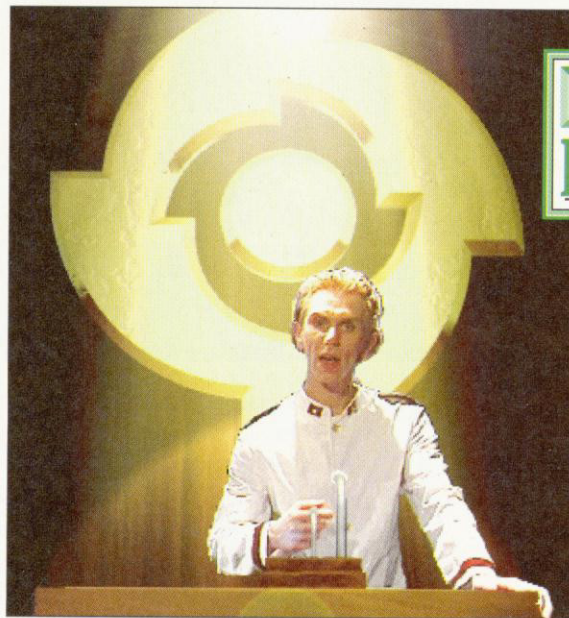
Der Erfolg kommt in der Software-Branche wahrlich nicht über Nacht. Zumindest die Leute hinter einem Produkt bleiben lange Zeit unbekannt, und mit ihren Namen kann zunächst kaum einer was anfangen ("Chris Roberts, hat der nicht früher gesungen?"). Es würde sich kaum einer dafür interessieren, wenn sich ein Grafiker von Sierra beim Auto-Sex erwischen ließe, und seine Zeichnungen würden sich nach einem solchen Vorfall auch nicht besser verkaufen. Und dabei kann man doch – vor allem als Frau – viel prominenter sein! Im Zweifelsfall muß man nicht mal das Alphabet beherrschen, sondern nur im entscheidenden Moment Klötzchen an einer Ratewand umdrehen.

Plötzlich ein neuer Trend: Das Computerspiel als Kinoabenteuer in Farbe, Breitwand und Dolby Surround. Yeah! Endlich weiß auch der letzte Fuzzi, daß *Street Fighter* ursprünglich im Him eines Spielers entstand und daß *Double Dragon* keineswegs auf einem Stephen-King-Roman basiert. Und nun folgt *Doom – The Movie*. Auf dem Werbeplakat wird man hierzulande freilich auf den Hinweis verzichten müssen, daß es sich um die Umsetzung eines Computerspiels handelt.

Und schon wieder haben die Softwaremacher das Nachsehen. Da gibt es nur eines, nämlich raus aus den Dungeons, Raumschiffen und Höhlenwelten und endlich eine Marktlücke schließen: TV-Sendereihen als interaktive Spielfilme mit neuen Inhalten. Meine ersten Vorschläge sind:

- ☐ "Traumhochzeit" (Commodore/Escom)
- ☐ "Einer wird gewinnen" (Sega/Nintendo/Sony)
- ☐ "Schwarz greift ein" (USK/VUD)
- ☐ "Die seltsamen Methoden des

Franz Josef Wanninger" (BPjS)
"Die 100.000-Mark-Show" wird übrigens als erstes umgesetzt – allerdings fand sich bisher noch niemand, der das "Miese Schwein" in der Trostrunde verkörpert. Dabei gäb's doch so viele Kandidaten...



Battle Isle 3 PREVIEW

Wenn es um Strategiespiele geht, fällt fast automatisch ein Name: **BATTLE ISLE**. Das Vorzeigespiel aus deutschen Landen geht jetzt in die dritte Runde.

Neues Futter für Strategen

Ohne große Ankündigung knallte uns Blue Byte jetzt die erste spielbare Version von **Battle Isle 3** auf den Tisch –

und das zwei Stunden vor Redaktionsschluß. 64 verschiedene Einheiten und 20 Missionen versprechen auf jeden Fall lange Nächte am Rechner. Die Zahl der Neuerungen vom zweiten zum dritten Teil ist um ein Vielfaches höher als die vom ersten zum zweiten Teil. Von jetzt an werden die Schlachten zwischen Drulls, Kais und Imperialen Streitkräften im echten 32-Bit-Mode unter Windows oder Windows 95 geschlagen. Das bedeutet grafisch natürlich ein absolutes Update. Auch in Sachen Einrichtung des Programms reicht jetzt ein Mausklick auf die **INSTALLEXE**, und man kann loslegen. Weder Sound- noch Grafikanpassungen hindern am sofortigen Spiel; jede Bildschirmauflösung wird unterstützt.

Die Screens lassen sich unter Windows in Art und Größe frei konfigurieren



Die Spieloberfläche wurde noch weiter vereinfacht. Jetzt werden die Einheiten per Doppelklick angewählt, und das Aktionsmenü poppt auf. Die Schlachten und Zwischenanimationen laufen als texturengemappte Grafiken ab, was ein Augenschmaus in 3D ist. Die Fenstergrößen (Hauptscreen, Übersichtskarte, Infoscreens) können jetzt – wie bei Windows üblich – frei konfiguriert werden. Außerdem steht für Mehrspielermatches eine Netzwerkoption offen.

Alles in allem sieht Battle Isle 3 wie die logische Konsequenz aus den ersten beiden Teilen aus. Auch bei Blue Byte scheint man die Zeichen

der Zeit erkannt zu haben: Man setzt auf Multitasking, wobei der Grundgedanke des Klassikers, Teil 1, natürlich erhalten bleibt. Videosequenzen und hervorragende Zwischenanimationen hauchen

der an sich trockenen Materie richtig Leben ein. Noch in diesem Jahr soll dieser dritte Teil fertig sein. ☐

cus



Schlachtenanimationen bringen Leben auf den Bildschirm

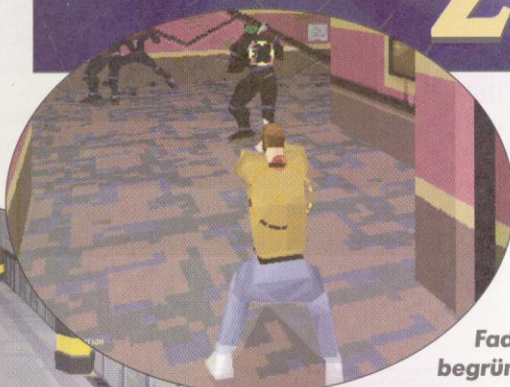


Conrad gelingt die Flucht mit der Raumfähre

Vor knapp zwei Jahren machte Flashback als super-gutes Jump'n'Shoot'em Up von sich reden. Jetzt steht der zweite Teil ins Haus und verspricht, noch besser zu werden.

Flucht in den Hyperraum

Conrad Hart ist zurück



Fade to Black
PREVIEW

Fade to Black dürfte ein neues Genre begründen: 3D-Jump'n'Shoot'emUp

Bei diesem Shootout kommt schon richtig Doom-3D-Feeling auf



Die 3D-Engine von Fade to Black ist sensationell gut

Mit Flashback legte sich Delphine Software ein astreines Aushängeschild zu.

Jetzt kommt die Company mit dem zweiten Teil, der völlig anders aufgebaut ist, aber zumindest storymäßig in logischer Reihenfolge zum ersten Teil steht.

Wichtigstes Merkmal an **Fade to Black** – so der Arbeitstitel des zweiten Teils – ist die Optik. Konnte der Spieler den Helden Conrad B. Hart in Flashback nur auf einem zweidimensionalen Screen steuern, so steht jetzt alles im Zeichen des 3D-Feelings. Ähnlich wie bei der *Alone in the Dark*-Trilogie (Infogrames) laviert sich der Spieler durch virtuelle Welten. Klar ist ja wohl, daß dafür mindestens ein 486/66-Prozessor herhalten muß.

Die Story: Im Jahre 2190 übernimmt eine teuflische Gruppe von Master-Gehirnen die Kontrolle des Solarsystems. Die Schergen der Großhirne spielt eine Alienrasse namens Morphs. Dieser Name ist natürlich Programm. Die Viecher können sich nämlich in alles mögliche verwandeln.

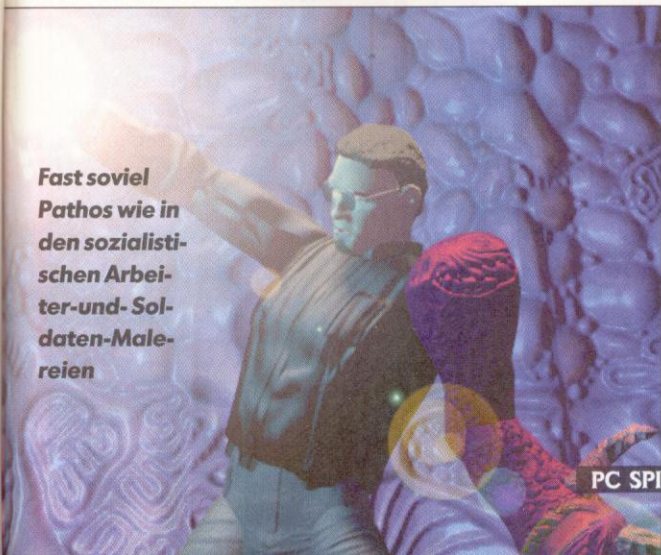
Auf der Heimreise nach dem ersten Teil wird Conrad von den Morphs auf dem Mond festgesetzt. Die Aufgabe des Spielers ist es jetzt, gemeinsam mit dem Mitgefangenen John O'Connors aus dem Gefängnis zu entkommen und Kontakt mit der Madragore-Widerstandsbewegung aufzunehmen. Insgesamt sollen sechs riesige Levels inklusive Sub- und Secret-Stages im Spiel sein. Ähnlich wie bei *Alone in the Dark* wird das Geschehen aus verschiedenen Kameraperspektiven gezeigt. Dabei kann der Spieler die Perspektive jederzeit frei wählen.

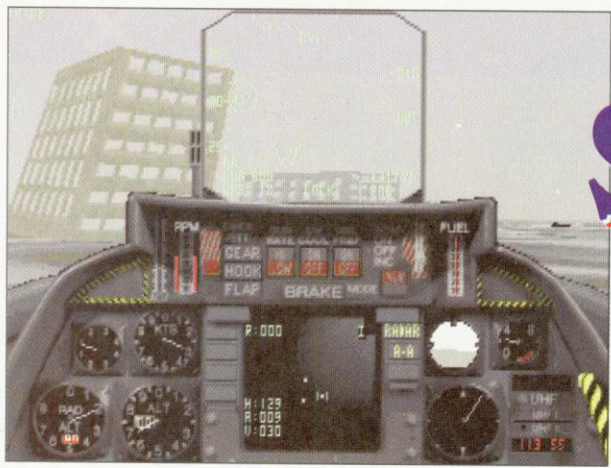
Die Engine zu diesem Spiel wurde von Delphine komplett neu entwickelt. Natürlich kommt zu der räumlichen Tiefe auch die Tiefe in Sachen Story. Die soll durch die neue Optik zahlreiche frische Elemente bekommen. Noch im Herbst wird man sehen, wie *Fade to Black* in der Praxis abschneiden wird. Die ersten Demos sehen jedenfalls edel aus.

Übrigens: Die Firma ist jetzt bei Electronic Arts unter Vertrag, was natürlich eine Aufstockung des Etats für Neuentwicklungen bedeuten wird. □

cus

Fast soviel Pathos wie in den sozialistischen Arbeiter- und Soldaten-Male-rien





Schräge Architektur hier

**Hallo, Psygnosis!
Schon mitgekriegt?
Der Golfkrieg ist vor-
bei und lockt keinen
Hund mehr hinterm
Ofen vor. Was wollt Ihr
also jetzt noch mit
einem durchschnitt-
lichen Flugi zum abge-
lutschten Thema?**

Also wirklich: Wer heutzutage noch einen Flugsimulator unter die Leute bringen will, muß sich schon ein wenig mehr einfallen lassen als die Entwickler von *Combat Air Patrol*. Irgendwie sind sie wohl an der Zeit vorbeigeschlittert. Während ambitionierte PC-Flieger mit Titeln wie *Navy Strike* oder *Flight Unlimited*, wirklich bahnbrechenden Hits im Simulatorgenre, verwöhnt werden, gewinnt man mit der Konvertierung eines alten Amiga-Hits bestimmt keinen Blumentopf mehr, auch wenn das Teil zum Dumping-Preis auf den Markt geworfen wird.

Die Wüste bebt

Bei *Combat Air Patrol* fliegt man tatsächlich noch als Pilot von wahlweise einer F-14 Tomcat oder einer F/A-18 Hornet Einsätze über



Über den Dächern
von Kuwait

Kuwait Für diejenigen, die sich nicht mehr daran erinnern können, die Backgroundstory noch mal in kurzen Zügen: Am 2. August 1990 hatte Saddam Hussein, der irakische Präsident, im Handstreich das Nachbarland Kuwait erobern lassen, um die reichen Ölvorräte des



Kein Trick ...

Emirats unter seine Kontrolle zu bringen. Daß die Hauptlieferanten für das schwarze Gold damit in die Hände ihres Erzfeindes gefallen waren, konnten die USA nicht hinnehmen. Sie nutzten die Gunst der Stunde und einen hilfreichen UNO-Beschluß, um der gaffenden Welt einmal zu zeigen, was die amerikanischen Waffenschmieden an Kriegstechnologie aufzubringen haben.

Die "Operation Wüstensturm" kam in den zensierten Nachrichten rüber wie ein Werbefilm für Militärtechnologie. Schon nach wenigen Wochen war das Spektakel aber vorbei, Saddam Hussein zog sich mit einem blauen Auge aus Kuwait zurück. Die Folgen trug und trägt wie immer eine ziemlich unschuldige Zivilbevölkerung, was damals angesichts brennender Ölquellen kaum Beachtung fand. Offensichtlich

durfte Psygnosis nun fünf Jahre nach diesen Vorkommnissen einen große-

ren Posten militärisches Kartenmaterial zum Thema erwerben und in einer Flugsimulation verbraten. Das Ergebnis ist ziemlich dürrig ausgefallen. Die Grafik ist zwar detailreich, die Animationen sind schnell, trotzdem hinkt alles hinter aktuellen Standards her.

Spieler steuern ihre Flugschwader über die Wüste und haben diverse Aufträge wie "Versenke das Schiff", "Spreng den Zug" oder "Eliminiere die Scud-Stellung". Zwischendurch gilt es auch schon mal, einige Städte anzugreifen, und dann kann man zielsicher zwischen ein paar Gebäuden rumfliegen. Jede durchlebte Mission läßt sich mit Hilfe eines "Videorecorders" nachvollziehen, und sogar eine Modemoption für bis zu 16 Spieler ist vorhanden.

Wenig Neues

Zugegeben, vor drei bis vier Jahren wäre *Combat Air Patrol* mit wesentlich mehr Trara und besseren Chancen auf den Markt gebracht worden. Optionen und das Flugfeeling sind gar nicht mal als schlecht zu bezeichnen. Nur kommt das ganze halt ein wenig zu spät. Genre-Fans können möglicherweise noch Spaß an der Sache haben, aber wohl auch nur, wenn sie die Flug-Neuerscheinungen der letzten Jahre ausgelassen haben.

tom

**Gestartet wird
vom Flugzeug-
träger**



Combat Air Patrol

Wertung:



Sound:



Hersteller: Psygnosis,
Preis: ca. 85 DM

Thema und zum Teil die Ausführung sind
wirklich von vorgestern

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Werbung ist alles

Werbung ist heutzutage fester Bestandteil des täglichen Lebens. Aber was jetzt in amerikanischen Internet-Nachrichten zu lesen war, dürfte selbst hartgesottenen Spielern den Angstsweiß auf die Stirne treiben: Computerspiele, die im spannendsten Moment durch CD-Werbetrailer unterbrochen werden, sind der Wunsch der Industrie. In diesem Zusammenhang lautet unsere Frage des Monats:

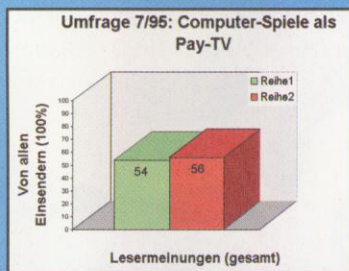
Würdet Ihr es akzeptieren, daß Eure Lieblingsspiele durch Werbetrailer unterbrochen werden?

Schreibt Eure Meinung wieder an die

Redaktion PC SPIEL
Stichwort "Werbung"
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege
oder als E-Mail:
100446,1633 (CompuServe);
PC-SPIEL@INSIDER.SUB.DE (Z-Netz)

Das Ergebnis der neuen Umfrage findet Ihr in Ausgabe 11/95.

In Heft 7/95 fragten wir, ob Ihr Euch mit Pay-Spiel-TV anfreunden könntet, also mit Computerspielen via Satellitenkanal. Das Ergebnis war ziemlich knapp: 54 Prozent aller Einsender fanden diese Möglichkeit positiv, 56 Prozent haben nichts damit am Hut.



Bug-Report

Ich möchte erst einmal ein dickes Lob aussprechen. Eure Zeitschrift ist eine der besten, die ich lese. Ihr schreibt informativ und anschaulich. Keine andere Zeitschrift, die ich lese, hat so schnell meine Sympathie gewonnen wie die Eure. Eure Aktion mit der Leserumfrage in Ausgabe 6/95 fand ich auch sehr gut. Aber trotzdem habe ich ein paar kleine Verbesserungsvorschläge:

- Wie wäre es, wenn Ihr Euch ein besseres Bewertungssystem überlegtet? Mein Vorschlag wäre das bewährte 100-Punkte-System.

- Kümmert Euch doch mal um die Sparte Bugs. Ihr könntet beispielsweise Eure Leser warnen, wenn Produkte noch unvollständig oder mangelhaft sind.

- Ihr könntet in Euren Wertungskästen auch noch die Hardwareanforderungen, die

das Spiel benötigt, und die Minimalkonfiguration angeben. Außerdem könntet Ihr auch gleich Eure Empfehlung (welches Rechnersystem) angeben. Versucht aber nicht, Euch mit dieser Minimalangabe "... getestet auf" herauszureden.

**Jens Bergmann,
Dibbersen**

- Zum Thema Wertung ist bereits eine Menge gesagt worden, und wir wollen an dieser Stelle nicht immer dieselben Argumente wiederholen. Aber nach wie vor halten wir eine Prozentwertung für unehrlich, weil letzten Endes Äpfel mit Birnen (z.B. Adventures und Reaktionsspiele) verglichen werden und einige Genres dazu tendieren, bei einer Prozentwertung automatisch schlechter abzuschneiden als andere.

- Nachdem mir (jb) der Test von Elite III einige Kritik eingebracht hat, stehe ich bei der For-

derung nach Bug-Reports voll hinter Dir. Die Umsetzung ist nicht ganz einfach, denn aus verständlichen Gründen müssen wir Wert darauf legen, nur vor tatsächlich nachvollziehbaren Bugs zu warnen.

- Bei der notwendigen Minimalkonfiguration müssen wir uns zum Teil auf die Herstellerinformationen verlassen. Du findest entsprechende Hinweise am Anfang des Spielfelds in der Übersicht der Neuerscheinungen. Optimalkonfigurationen sind in erster Linie eine Frage des persönlichen Geschmacks, denn zu viele Faktoren spielen eine Rolle. Wenn ein Spiel allerdings unserer Meinung nach mit der Mindestkonfiguration nicht zufriedenstellend arbeitet oder mit zusätzlicher Ausstattung weitere oder bessere Features bietet, sagen wir das im Test.

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Netzbrieft

Kann man eigentlich alles mögliche über Eure Netzadresse schicken? Damit meine ich Beiträge fürs Feedback, schriftliche Lösungen und so? Ihr verarbeitet sie ja eh elektronisch weiter, es würde Euch ja nur Arbeit abnehmen ...

Stephan Wentz, E-Mail

Über die E-Mail bekommt so gut wie jeder eine Antwort, wenn seine Netzadresse nicht zufällig irgendwo in Japan liegt oder kommerziell ist. Ihr könnt über die Netzadresse eigentlich alles liefern (Leserbriefe, Cheats, Anfragen, Lösungen), sofern es das Datenlimit der Netze nicht überschreitet. Nur bitte keine Mailbomben oder 5-MB-Files. So etwas stört den Ablauf und wird schon von den beteiligten Netzbetreibern nicht gerne gesehen. Über gepackte Dateien mit 5 KB (da geht schon allerhand rein), wird sich aber niemand aufregen. Notfalls könnt Ihr umfang-

reichere Dinge (möglichst nach Anfrage) direkt über unsere Point-Box an die PC-SPIEL senden.

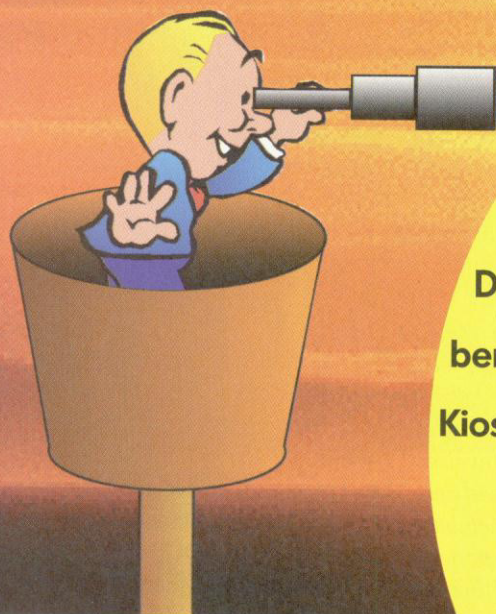
Schon wieder Bugs?

Kann es sein, daß Euch auf Eurer Cover-CD zur 8/95 mit der Vollversion ISHAR 2 ein Fehler passiert ist? Ich bekomme das Spiel nicht zum Laufen. Erst gab es Probleme, daß mir nach dem Start dauernd das DOS-Prompt erschien, dann schaffte ich es durch Ändern der CONFIG.SYS, mehr EMS-Speicher zu haben, und kam bis zur Sprachauswahl. Wie im Text besprochen, gab ich auf der numerischen Tastatur eine "1" ein, das Spiel lädt, und dann - Stillstand. Nichts geht mehr. Fehlt da vielleicht eine Datei?

**Jörg Liebranski,
A-Villach**

Ishar 2 wurde von uns auf Herz und Nieren überprüft und lief bei der Prüfung der Master-CD einwandfrei. Auch in der Serienpressung finden wir keine Fehler. Allerdings ist es tatsächlich so, daß die Vollversion äußerst kritisch mit der Speicherverwaltung des PC umgeht. Grundsätzlich gilt: Es müssen mindestens 570 KB RAM frei sein (entweder mit dem "MemMaker" unter DOS oder adäquaten Programmen aufräumen), und es sollten zusätzlich 2 MB freier EMS-Speicher vorhanden sein. Eventuell vorhandene TSR-Programme sollten möglichst aus dem Speicher entfernt werden. Weiterhin ist es am besten, das Spiel bei Problemen nicht aus dem CD-Menü heraus zu starten, sondern wie im Text beschrieben vorzugehen und zunächst auf die Festplatte zu installieren, um dann dort vom nackten DOS-Prompt aus zu starten.

Mehr Briefe sind auf der CD im "Feedback" zu finden

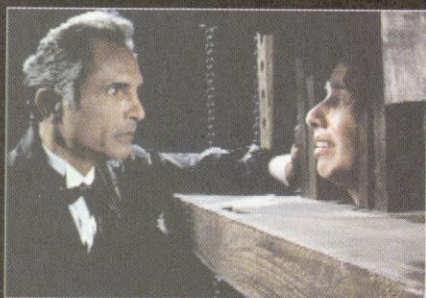


Ausguck

Der goldene Oktober beginnt bei uns schon im September. Ab dem 13. wartet nämlich die nächste PC Spiel am Kiosk auf Euch. Und da sage noch einer, die 13 wäre eine Unglückszahl. Tests, aktuelle Berichte und natürlich die randvolle CD lassen erst gar keine Herbststimmung aufkommen.



Nachdem die Firma Greenwood Spieler erst neulich in die Rolle eines bayerischen Bürgermeisters versetzte (Das Amt), geht es nun mit **Crusade** weit zurück in die Zeit, als Ritter noch nicht in Museen verstaubten und Feudalherren das Sagen hatten.



Ist die Zeit endlich reif für **Phantasmagoria**? Ihr werdet's erleben!



Interaktiv gibt sich Acclaim: **Slam City** ist Streetball mit 2,5 Stunden Full-Motion-Video auf insgesamt vier CDs – Action, die wir uns nicht entgehen lassen und Euch nicht vorenthalten werden!



Außerdem bringen wir rechtzeitig zu Start der Schachweltmeisterschaft Deutschland eine Übersicht darüber, was in Sachen **Computerschach** gut und (nicht so) teuer ist, und wir besprechen **Chris Hülsbeck**, den Mann, der buchstäblich zum guten Ton vieler Computerspiele gehört.

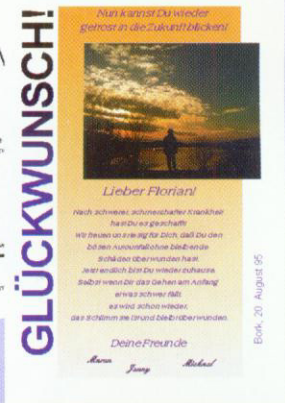


Handel und Verkehr zu Zeiten von **Elisabeth I.**, heiße Reifen in **Pole Position**, eine Hubschraubersimulation "ohne Namen": Wir heben mit ab und schauen uns das Spiele-Trio aus dem Hause Ascon für Euch an.

**PC
Spiel**
mit CD-ROM

Herbert F. hat geheiratet!

Schicken Sie ihm doch eine Glückwunschkarte –
individuell statt traditionell



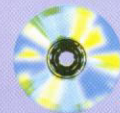
**Selbstgedruckt statt von der Stange –
Ihre ganz persönliche Glückwunsch-Druckerei**

Herbert F. hat geheiratet!! Samstag nachmittag, 16.10 Uhr. Woher nehmen Sie jetzt nur eine passende Glückwunschkarte? Drucken Sie sie doch einfach selbst – mit der Glückwunsch-Druckerei CD.

Sie haben die Riesenauswahl: Die 150 fertigen, professionell gestalteten Vorlagen zu allen erdenklichen Anlässen sind sofort einsatzbereit. 10 ansprechende Schmuckschriften und eine Vielzahl von Cliparts, hochwertigen Grafiken, Fotos und Hintergründen geben Ihren Dokumenten je nach Anlaß einen stimmungsvollen bis stilvollen Ausdruck.

Und für alle, die es ganz individuell lieben, bietet die CD-Version der Glückwunsch-Druckerei jetzt noch umfassendere Bildbearbeitungsmöglichkeiten: über die komfortable Bildim- und -exportfunktion können Sie die mitgelieferten Grafiken auch in anderen Anwendungen nutzen.

- Über 150 Glückwunschkarten, Briefe, Einladungen etc. zu beinahe allen erdenklichen Anlässen
- Für: Geburtstag, Hochzeit, Verlobung, Taufe, Jubiläum, Abitur, beständenes Examen, Führerschein u. v. a. m.
- Erweiterte Bildbearbeitungsmöglichkeiten: z. B. eine komfortable Bildim- und -exportfunktion
- Mit 10 ansprechenden Schmuckschriften
- Alle verwendeten Cliparts und Grafiken werden zusätzlich auf CD mitgeliefert und sind dadurch auch in anderen Anwendungen einsetzbar



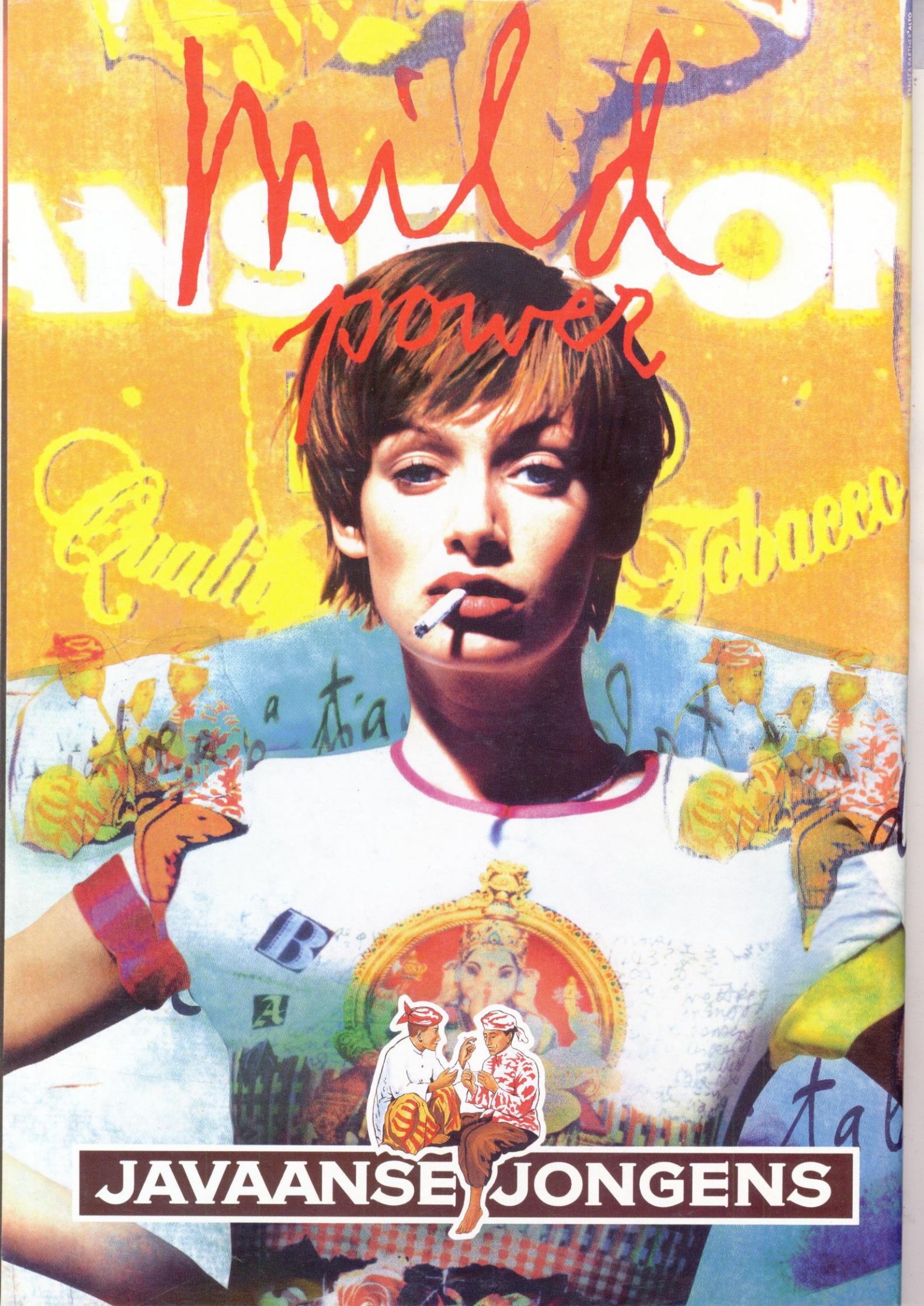
Glückwunsch-Druckerei CD
für Windows
CD-ROM
ISBN 3-8158-6062-5
unverbindliche Preisempfehlung:
DM 29,80

Damit sind Sie Glückwunschkönig!

DATA BECKER

DATA BECKER Mailshop: Bestellen rund um die Uhr!
Tel.: (0211) 9331-400 Fax: (0211) 9331-399

WILD
power



JAVAANSE JONGENS